
nur DM 9,90 3/2000
bfr 220,- dkr 39,50 FF 33,- Dr 1.530,- Lit 11.800 sfr 9,90
hfl 12,50 öS 80,- Lfr 220,- ptas 900,- ISSN 0947-7810
KOSTENLOS MEHR POWER!
So tunen Sie Ihren Rechner!
Großer Praxisbericht mit allen wichtigen Tools auf CD-ROM
PC Games
Wissen, was gespielt wird
Europas meistgekauftes PC-Spiele-Magazin
Mit 2 CDs
Exklusiv-Demo
13 DEMOS
14 PATCHES
6 VIDEOS
The Sims
SPIEL DES MONATS: Interaktive Seifenoper vom SimCity-Erfinder
Black & White
Das wahrscheinlich beste Spiel aller Zeiten!
EXKLUSIVE EINBLICKE IN DAS EHRGEIZIGSTE PROJEKT DER SPIELEGESCHICHTE
Anstoss 3
TESTBERICHT: Die neue Referenz im Bereich der Fußballmanager
Auf 2 CDs
Top-Demos
Thief 2, C&C 3, Team Alligator, Age of Wonders, Septerra Core
Videos
Black & White, Motocross Madness 2, Anstoss 3, Rune
Patches
C&C 3, Earth 2150, Falcon 4.0, Planescape Torment, Ultima 9 Ascension
03
4 391278 209902
Tipps & Tricks auf 32 Seiten: Tomb Raider 4 (Teil 2), Half-Life: Opposing Force, SWAT 3

Zuwachs & Nachwuchs

Das neue Jahrtausend kommt mit vielen frischen Spielideen daher. Zwei von ihnen – The Sims und Black & White – stellen wir Ihnen ausführlich vor.



Thomas Borovskis
Chefredakteur

MONTAG 3. JANUAR 2000
Die Welt dreht sich noch. Und mal ehrlich: Es hat ja wohl niemanden überrascht. Nach einer erholsamen Woche Urlaub findet sich die Redaktion im neuen Jahrtausend wieder vollzählig zusammen.

DIENSTAG 4. JANUAR 2000
Zuwachs bei der PC Games. Mit Sascha Gliss hat die Redaktion weiter an Kompetenz zugelegt. Spielerfahrung sammelte der Flugsimulationsexperte bei anderen Fachmagazinen, bevor er einige Monate bei unserer Schwesterzeitschrift *PlayStation Zone* Konsolenluft schnuppern durfte.

FREITAG 7. JANUAR 2000
Daniel Kreiss ist mit den Nerven am Ende. Für den Test der PlayStation-Emulation *bleem!* nahm es der eingefleischte Abenteuerspieler gerne in Kauf, neben etlichen Highlights auch zahlreiche geistlose Renn- und Prügelspiele in sein CD-Laufwerk zu schieben. Der kurze Geschwindigkeits- und Blutrausch konnte für die nächtelangen erfolglosen Konfigurationsorgien allerdings kaum entschädigen.

STETS AUF DRAHT Sascha Gliss freut sich über die Internet-Standleitung: Online-Flugsimulationen sind seine große Leidenschaft.

FREITAG 14. JANUAR 2000
Bill Gates tritt vom Microsoft-Vorstandsvorsitz zurück. Als Vorsitzender des Aufsichtsrats möchte er sich in Zukunft angeblich wieder mehr auf die Softwarearchitektur konzentrieren. Dass nun DOS-Prompt und Vierfarb-Grafiken ein Revival erleben, ist aber nicht zu befürchten – schließlich hat er seine Rückkehr zur Programmierung schon des Öfteren angedroht und nicht verwirklicht.

DIENSTAG 18. JANUAR 2000
Ein Strategiespiel? Ein Action-Titel? Eine Wirtschaftssimulation? Was genau *Black & White* ist, weiß eigentlich noch niemand so richtig. Außer natürlich Peter Molyneux und sein Lionhead-Team. Molyneuxs Grippe und eine unzuverlässige Lufthansa verzögerten Florian Stangls Reise nach Guildford, letztendlich konnte er sich dennoch satte sieben Stunden lang die wichtigsten Details des Spiels demonstrieren lassen. Ab Seite 40 lesen Sie seine Eindrücke.

MONTAG 24. JANUAR 2000
Es gibt keine neuen Spielideen mehr. Eindrucksvoller als *The Sims* beweisen Ihre Einsendungen, dass diese weitverbreitete These völlig falsch ist und noch längst nicht jedes Spiel erfunden wurde. Zur Erinnerung: Wir legen Ihre ausgearbeiteten Konzepte namhaften Designern vor, die sie persönlich bewerten und in einer der nächsten Ausgaben der PC Games kommentieren. Auf Seite 25 finden Sie Details zur Teilnahme.

FREITAG 28. JANUAR 2000
Drama im Hause Maueröder. Das Jugendamt nahm der Stellvertretenden Chefredakteurin ein Kind weg, ihre lesbische Freundin prügelte sich mit dem Ehegatten. Nur wenige Tage später verstarb die an Inkontinenz und sozialer Armut leidende Mutter beim Löschen eines Küchenbrandes. Bei ihren Kollegen spielen sich ähnliche Tragödien ab: Maxis' Familiensimulation *The Sims* legt mit einer erfrischend neuen Spielidee die gesamte Redaktion lahm.

Viel Vergnügen beim Lesen und närrische Tage wünscht Ihnen

T. Borovskis


Seite 50
Seite 106
Seite 40
Seite 82
Seite 92



Service

Aktuell

Magazin

Vorschau

Test

Hardware

Tipps & Tricks

INDEX

Action

Abenteuer

Strategie

Sport

Simulation

BLACK & WHITE
Peter Molyneux berichtet in einem Live-Interview über sein innovativstes Werk.

DARK PROJECT 2
Eidos Interactive setzt den Überraschungshit des Jahres 1999 fort.

CD-ROM 1+2

C&C 3: TIBERIAN SUN
Lange genug hat's gedauert, aber jetzt ist die Demoversion fertig. Riskieren Sie einen Blick auf C&C 3!

CD-ROM 2

CD-ROM 1



CD-Anleitung auf Seite 158

CD-ROM 1

Command & Conquer: Tiberian Sun
Echtzeitstrategie, Electronic Arts

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos Interactive

CD-ROM 2

Team Alligator
Flugsimulation, GT Interactive

The Longest Journey
Adventure, Egmont Interactive

Septerra Core (dt. Version)
Rollenspiel, TopWare Interactive

NASCAR Racing 3
Rennspiel, Havas Interactive

Star Trek: Der Aufstand
Action-Adventure, Activision

Tread Marks
Action, Longbow Digital Arts

Age of Wonders
Rundenbasierte Strategie, Take 2 Interactive

Meridian - Tal der Trauer
Online-Rollenspiel, 3DO

Liberation Update
Online-Rollenspiel, 3DO

Meridian - Dark Auspices
Online-Rollenspiel, 3DO

Imperium Galactica 2
Echtzeitstrategie, GT Interactive

Videoreportagen

Aktuelles
News rund um die Spielewelt

Motocross Madness2
Rennspiel, Microsoft

Rune
Rollenspiel, Epic Megagames

Anstoss 3
Wirtschaftssimulation, Ascaron

Dark Project 2
Action-Adventure, Eidos Interactive

Black & White
Aufbaustrategie, Electronic Arts

Bugfixes

Age of Empires v1.0c (d)
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer Patch #5 (d)
Codename Eagle v1.12 (e)
Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17A (d)
Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17 (d)
Earth 2150 v1.4 (d)
Earth 2150 Spawned Version v1.4 (d)
Falcon 4.0 v1.08i (e)
Planescape Torment v1.1 Beta (e)
Rally Championship v5.27 (d)
Revenant v1.11 (e)
Sid Meier's Alien Crossfire v2.0 (e)
Ultima 9 Ascension v1.07 (e)
Unreal Tournament v405b (e)

Hardware

3D Mark 2000
3dfx Vooodoo3
2000 3000 DirectX7 1.03.04
Athlon AGP Treiber
DirectX 7 deutsch
DVD Genie v3.24
Matrox G400
Nvidia v3.62 nur für Athlon
Nvidia v3.68
Saitek P-120 Treiber
VIA 4-in-1 v4.18a
CSC Stabilitätstest
Motherboard Monitor v4.08
MSI Bus Racing
PowerStrip Version 2.6
SoftFSB
Wcpuid
Wrapper

Das PC-Games-Team intern

Jetzt lernen Sie uns richtig kennen: Monat für Monat stellt sich ein PC-Games-Redakteur vor.



Was würdest du dir für eine Million Euro kaufen?
Da ich nicht einmal das bisschen Geld ausgeben kann, das ich jetzt verdiene, würde ich wie Jimmy Cauty, der Mastermind der britischen Popgruppe KLF, die Million öffentlich verbrennen und dazu in ein ketzerisches Gelächter ausbrechen.

Nicht Nein sagen kann ich zu ...
... einem guten Chablis, einer Netzwerk-Partie *Half-Life*, einer Schale voller Cashewkerne, Filmen von David Cronenberg und Texten von Max Goldt.

Wenn ich nicht Spieleredakteur geworden wäre, würde ich jetzt ...
... das beschwerliche Handwerk der Betreuung ontologischer Fachliteratur ausüben oder Drehbücher für doofe Fernsehsendungen schreiben.

Welches Spiel hat dich am stärksten in seinen Bann gezogen?
Mehr noch als *Half-Life* war ich von *Dark Project: Der Meisterdieb* begeistert: In meinem hermetisch abgedunkelten Zimmer habe ich so manche Nacht mit Diebestouren verbracht - und bin dann am nächsten Tag auf Zehenspitzen durch die Redaktionsräume geschlichen.

In meiner Freizeit mache ich am liebsten Folgendes:
Noch länger schlafen als sonst, in kunsteisnebeligen House-Discos das Morgengrauen abwarten, amerikanische Comics, witzige Romane und dickleibige Sachbücher lesen, zusammen mit meiner Tochter Mensch-ärgere-dich-nicht spielen sowie an meiner Dissertation werkeln.

Meine erste Tat am frühen - in meinem Fall eher späten - Morgen:
Nachgucken, ob mir meine Straubinger Internetfreundin Ziska eine Mail geschickt hat, die mir dann ein Lächeln ins bis dato finstere Morgenmuffelgesicht zaubert.

Diese Musik versetzt mich in Ekstase:
Trance- und House-Musik des britischen Warp-Labels, lustige Pop-Musik à la Stereo Total und Andreas Dorau, japanischer Lärm, 60er-Jahre-Garagenpunk und natürlich französische Chansons

Peter Kusenberg wünscht sich lieber lustige Mails als eine Million Euro

Strategie



Thomas Borovskis
Chefredakteur
hat seinen Sim nach vielen Anläufen doch stubenrein gekriegt.

Strategie



Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin
hat aus dem Urlaub 3.500 neue Sommersprossen mitgebracht.

Sport



Florian Stangl
Redakteur
hat *Black & White* gespielt und will endlich seine Kampfkuh züchten.

Action



Andreas Sauerland
Redakteur
freut sich, endlich zwei nette Leser persönlich kennen gelernt zu haben.

Simulation



Sascha Gliss
Redakteur
wohnt nach sechs Monaten im Hotel in den eigenen vier Wänden.

Simulation



Harald Wagner
Redakteur
fängt jetzt schon damit an, Weihnachtsgeschenke einzukaufen.

Abenteuer



Daniel Ch. Kreiss
Redakteur
möchte *peep!* schon jetzt zum Spiel des Jahres erheben.

CD-ROM



Jürgen Melzer
Ltr. Redakteur CD-ROM
freut sich auf ein paar freie Wochenenden zum Skifahren.

Hardware



Thilo Bayer
Ltr. Redakteur Hardware
ist mit dem Kollegen Lenz dem Übertaktungswahn verfallen.

Technik



Marcus Esposito
Hardware-Assistent
hat seinen Rechner endlich auf Windows 2000 umgestellt.

Tipps & Tricks



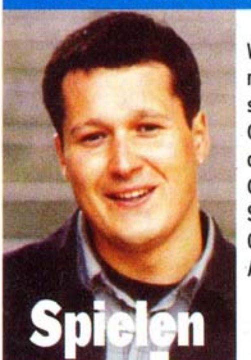
Florian Weidhase
Ltr. Redakteur T&T
versucht noch, den Y2K-Bug aus der Kaffeemaschine zu vertreiben.

Service



Rainer Rosshirt
Redakteur
hat eine Phobie vor Sims, die sich durch Zellteilung vermehren.

IM KLARTEXT



Wegen des generellen Ausschlusses von Consumer-Produkten von der CeBIT sollten Spieler auf die CeBIT Home im August warten.

Spielen verboten

Thomas Borovskis
Chefredakteur

Planen Sie heuer einen Besuch der CeBIT in Hannover? Und was würden Sie sagen, wenn Sie als Spiele-Freak dort gar nicht erwünscht sind? Alle so genannten Consumer-Produkte, also MP3-Player, PC-Spiele, Joysticks und Spiele-Zubehör, sollen nach Willen der Deutschen Messe AG nämlich komplett von der weltgrößten Computermesse verbannt werden. „Dafür haben wir eine extra Messe reserviert, die CeBIT Home", begründet die Pressesprecherin der Deutschen Messe AG, Gabriele Dörries, die plötzliche Entscheidung. Klingt logisch. Trotzdem sei die Frage erlaubt, was auf der CeBIT denn sonst gezeigt werden soll. Ich stelle die These auf, dass ein 1.000-MHz-PC ohne uns Freizeitnutzer überhaupt noch nicht existieren würde. Wer kauft Firmen wie Dell, Intel, 3dfx, Creative, etc. denn ihre neueste Hardware ab? Vati, damit sein Steuererklärungsprogramm noch besser „abfetzt"? Die Nutzer von MS-Word? Oder vielleicht AOL-Guru Boris Becker? Nö! Vielmehr sind wir Freizeitnutzer die größte treibende Kraft hinter der rasanten Hardwareentwicklung. Unsere Spiele sind es, die immer mehr Prozessor-, Sound-, und Grafikleistung erfordern. Wenn es wirklich keine spielerelevante Hard- und Software zu sehen gibt, dann befürchte ich, dass ich mich vom 24. Februar bis zum 1. März ziemlich langweilen werde zwischen all den Druckern, Scannern und staubtrockenen Anwendungsprogrammen.

Die Freizeitnutzer sind die treibende Kraft hinter der Hardwareentwicklung.



SCHAU MIR IN DIE AUGEN Dino Crisis ist nicht nur harte Action, sondern auch atemberaubende Spannung.

Nervenkitzel mit Dino Crisis

Wütende Dinosaurier hauen auf den Putz – wie einst in Jurassic Park.



URZEITLICHE ACTION **Die größten Feinde der rothaarigen Heldin sind Dinosaurier vom Typ Tyrannosaurus Rex.**

Der Entwickler wird Capcom eine PC-Version seines aktuellen PlayStation-Titels veröffentlichen. Wie in dem Erfolgstitel *Resident Evil* steuern Sie eine Figur durch eine bedrohliche Umwelt und wehren sich tatkräftig gegen feindliche Kreaturen. Regina, die Heldin des storylastigen *Dino Crisis*, erkundet das Geheimnis einer exotischen Insel, auf der Dinosaurier ihr Unwesen treiben. Die Aufgabe des Spielers ist es, in Actionszenen gegen die Riesenechsen zu kämpfen und verschiedene Rätsel zu lösen.

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Capcom** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Klein, aber oho

In Splinter reisen Sie durch den Mikrokosmos

Ein extrem leistungsfähiges Erkundungsfahrzeug wird samt Besatzung auf Pfennigsgröße geschrumpft und macht sich auf die Suche nach einer verschwundenen Militäreinheit. Der ungewöhnliche 3D-Action-Shooter spielt sich ähnlich wie *Descent 3*, hat jedoch wegen der originellen Handlung eine Reihe von Überraschungen in petto. Ein Mehrspielermodus sorgt für Spaß im Netz.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Stromlo** ■ VERTRIEB **EA** ■ TERMIN **April 2000**



BALLER BALLER **Ähnlich wie in Forsaken lenken Sie ein waffenstarrendes Fahrzeug.**

Mission: Impossible und Amen gestoppt

Zwei hoffnungsvolle Projekte liegen auf Eis.

Cavedog hat die Entwicklung des 3D-Action-Titels *Amen* vorerst zurückgestellt, um sich anderen Projekten widmen zu können. Fans von *Unreal* & Co. werden dies gewiss bedauern, denn *Amen* stellte nicht nur ein fesselndes Spielprinzip in Aussicht, sondern konnte auch mit einer beeindruckenden Grafik aufwarten. Noch ist jedoch nicht alle Hoffnung verloren, dass Cavedog seine Entscheidung noch einmal überdenken wird. Völlig sicher ist dagegen, dass es keine PC-Umsetzung des erfolgreichen N64-Titels *Mission: Impossible* geben wird. Infogrames erklärte, die Produktion einer PC-Version des Action-Adventures nähme zu viel Zeit in Anspruch. Dummerweise erscheint in diesem Sommer in den USA die Fortsetzung des Films, was die Marketingbemühungen laut Infogrames erschwert hätte.



■ **KEINE GAGE** Das digitale Alter Ego des US-Schauspielers Tom Cruise darf nicht auf dem PC herumturnen.

C&C Renegade

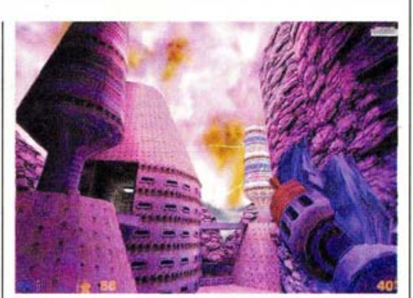
Westwood arbeitet fleißig am Action-Adventure

Bislang waren die Entwickler hauptsächlich mit der Technik beschäftigt – jetzt kümmern sie sich bereits um den Entwurf von Missionen. Anders als in den bisherigen Titeln des *Command & Conquer*-Universums steuern Sie einen einzelnen Soldaten der GDI-Fraktion und kämpfen zwischen Wüstenstaub und Tiberiumfeldern. Gesteuert wird der Held aus der Verfolgerperspektive, das heißt, Sie werden wie bei *Tomb Raider* sehr dicht am Spielgeschehen teilnehmen. Das Hauptproblem bei der Fertigstellung von *C&C Renegade* ist die Entwicklung einer wirklich leistungsfähigen Künstlichen Intelligenz. Dennoch schätzen wir eine Veröffentlichung bis zum Spätsommer 2000 als durchaus realistisch ein.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Westwood**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



GETÜRKT ODER NICHT GETÜRKT? **Die neuesten Screenshots versprechen eine eindrucksvolle Spielgrafik mit erstaunlich vielen Details.**



SCIENCE-FICTION **Die Umgebung ist wesentlich farbenprächtiger als in Half-Life.**

Gunman HL Add-On

Konkurrenz zu Opposing Force

Der Held des Spiels ist zwar kein Gordon Freeman, aber seine Mission ist nicht weniger aufregend als die Odyssee des *Half-Life*-Helden: Eine Bande intergalaktischer Verschwörer missbraucht selbstgezüchtete Kreaturen dazu, verschiedene Planeten zu überfallen und auszuplündern. Wie in Valves Originalspiel ist es die Aufgabe des Spielers, die Verschwörer auszuschalten. Die mindestens 45 Levels entführen Actionfans in fremde Dimensionen, die teils exotischer anmuten als die Xen-Levels von *Half-Life*. Das Waffenarsenal des ausschließlich im Einzelspielermodus spielbaren *Gunman* ist zwar nicht besonders groß, die einzelnen, fantasievoll designten Wummen können jedoch aufgerüstet werden. Bislang hat der deutsche Entwickler Rewolf noch keinen Vertrieb für den Titel gefunden.

■ GENRE **3D-Action** ■ ENTWICKLER **Rewolf Software**
■ VERTRIEB **Nicht bekannt** ■ TERMIN **März 2000**

Heiss & Kalt

Unser Trendbarometer zeigt an, welche News, Trends und Gerüchte aus der Spieleszene derzeit die Gemüter erhitzen.

100°C HEISS — WARM — KÜHL — **0°C** KALT

■ **Schöne Frauen, schöne Spiele?**
Matrix-Schauspielerin Carrie-Anne Moss steht als Model für den angekündigten *Matrix*-Shooter zur Verfügung. Jetzt muss nur noch entschieden werden, wer die viel versprechende Lizenz umsetzen darf.

■ **Mit dem Teufel unter einer Decke**
Mit dem originellen Action-Adventure *Devil Inside* stellt der französische Hersteller Cryo überraschend einen potenziellen Konkurrenten zu Take 2s Horrortitel Nocturne vor. Wir sind gespannt!

■ **Schnellschuss**
Trotz der originellen Spielidee und einer technisch soliden Umsetzung bleiben die Adler bei *Skispringen 2000* am Boden. War Termindruck daran schuld?

■ **Auf und davon**
Die Designerflucht bei LucasArts hält an. Kann sich die kultige Spieleschmiede wieder hochrappeln und an alte Glanzzeiten anknüpfen?

■ **Das Warten hat einfach kein Ende**
Blizzard verschiebt das Rollenspiel *Diablo 2* auf Juni 2000.

■ **Millenniums-Ärger**
Mit einem zu schwierigen Rätsel kann man ein ganzes Adventure verderben. Wenn dieses wie bei *Y2K* schon am Anfang des Spiels lauert, kann man sich den Kauf sparen.



KNOCHENWANDERUNG Perspektive und Gegnertypen erinnern an Diablo.

LMK 2

Das Sequel ohne Vorgänger

Monatelang hatten die Larian Studios um ihr Rollenspielepos *LMK* Gerüchtranken gezüchtet. Großartiges schien ins Haus zu stehen, alles war gespannt, dann kam die Absage: Entwicklung unwiderruflich eingestellt. So geschehen im letzten Jahr. Heute widmet sich das gleiche Team einem ominösen „Projekt C", dem offiziellen inoffiziellen Nachfolger ohne Vorgänger. Und diesmal soll die Reise tatsächlich bis ins Händlerregal führen. Die bislang genannten Fakten: Aus einer isometrischen Draufsicht im *Diablo*-Stil blickend, werden Sie einen streitlustigen Zauberlehrling durch Kerker, Dörfer, Schlösser und querfeldein durchs Gestrüpp schubsen. Große Waffen- und Rüstungskollektionen sollen den Sammlertrieb wachrufen, magische Formeln in allen Facetten die Lust am Lernen wecken. Hohe Absatzzahlen wollen die Entwickler durch eine simple Bedienung, eine unkomplizierte Charakterentwicklung und viel, viel Atmosphäre sicherstellen. Spannende Handlungsfäden, Interaktionsmöglichkeiten mit der Umwelt und Monster mit schwer berechenbaren Verhaltensmustern sollen indessen auch erfahrene Würfler an die Maus locken. 3D-Glanz und Mehrspielermodus sind Standard.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Larian Studios**
■ VERTRIEB **Nicht bekannt** ■ TERMIN **Herbst 2000**



KINDGERECHT Die komfortable Steuerung ist schon nach Augenblicken verständlich.

Buntes Projekt: Der Bilderdieb

Picassio will die Idee von Eidos' Dark Project ins Hightech-Zeitalter transportieren.

Pinsel wird man im fertigen Spiel nicht in Händen halten. Stattdessen alte Kunstklassiker - um sie aus ihrem Museumshort zu entführen. Als Hauptfigur tritt der Auftragsgauner Picassio ins Rampenlicht, bekannt dafür, dass er - Laserschneider und Effektbomben in der Tasche - vor keiner Alarmanlage, keinem Wachgoliath kapituliert. Kampfbereitschaft und Listigkeit sollen während der Missionen gleichermaßen gefragt sein. Nervenkitzel entsteht durch Konkurrenzdiebe, die vielleicht schneller agieren. Technisch auf der Höhe der Zeit, verspricht der Titel wirklich ein Hit in den Fußstapfen des Meisterdiebs zu werden.

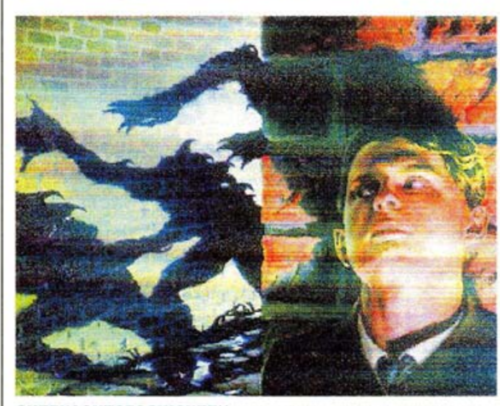
■ GENRE **Action-Adventure**
■ ENTWICKLER **Promethean Design**
■ VERTRIEB **Nicht bekannt** ■ TERMIN **2001**



■ AUF SANFTEN PFOTEN Picassio geht geschickt zu Werke wie der Meisterdieb, verfügt außerdem aber über hochmodernes Werkzeug.

Angst im Auge

Call of Cthulhu bricht Traditionen.



GUTENACHTGESCHICHTEN Call of Cthulhu steckt Sie in verschiedene Rollen der gleichen Handlun.

Von den Geschichten H.P. Lovecrafts inspiriert, soll eine lückenlose Horrorwelt aufbauen. Icons und Menüs werden in dem Adventure mit sporadischer Action nicht vorkommen. Den gesamten Schirm füllt nichts als Prachtgrafik im Stil der goldenen 20er. Eine Sammlung schauriger Geschichten darf aus der Sicht mehrerer Personen erlebt, ihr Verlauf beeinflusst werden. Ein Skript gibt es nur als Grundlage, der Rest entsteht durch Sie und intelligente Computercharaktere.

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **Headfirst Productions**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

Summoner

Rollenspiel der nächsten Generation?

Alles Genretypische ist enthalten: Waffen und Zaubersprüche in Massen, eine Geschichte über dunkle und helle Mächte, Charaktere mit Verbesserungspotenzial. Was hebt *Summoner* ab? Nach dem Plan seiner Schöpfer vor allem die Technik. So sollen die Grafiken alles bislang Gesehene übertreffen, hinter schnellen 3D-Shootern kaum zurückstehen, sowie Beschwörungen und Magiekämpfe in eine einzige Effektexplosion verwandeln. Die integrierte Mehrspielervariante wird nicht an die grundlegende Handlung gebunden sein.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Volition**
■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **Herbst 2000**



SCHLAGABTAUSCH Im Mehrspielermodus können Sie sich wahlweise Party verbünden oder bekriegen.

Der Wuselwizard

Technomage von Sunflowers geht bald an den Start.



HÜTTENZWERG **Rüstungen können wie in jedem ausgewachsenen Rollenspiel in Schmieden erworben oder Opfern weggenommen werden.**

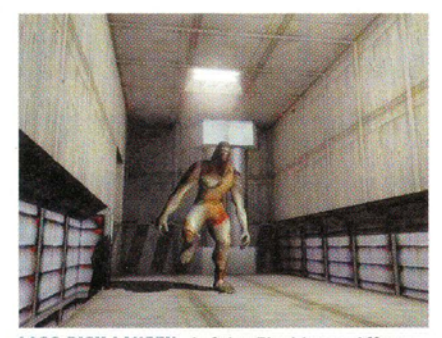
Einige Male haben wir über *Technomage* bereits berichtet. Zuletzt, als das öffentliche Vorsprechen für die Synchronisation begann. Dieser Tage wurde der Name des Titelhelden verbindlich festgesetzt: Melvin soll er heißen und eine Süße namens Talis zur Seite bekommen. Das Duo reist durch 50 Ebenen, verschieden in ihrer grafischen Machart, prügelt und zaubert sich durch zahlreiche Nebenaufträge und rettet schließlich sein gesamtes Heimatland. Obwohl das Spiel optisch an *Siedler*-Wuseleien erinnert, will es erwachsen auftreten - mit technisch brillanten Effekten und einem ausgeklügelten Kampfsystem.

■ GENRE **Action-Adventure/Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Sunflowers**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Juni 2000**

Affentheater

Planet of the Apes soll puzzlelastig werden.

Ein Action-Adventure mit Puzzlegewicht soll es werden, das verspielte Remake von Fox Interactive. Über 2.000 Textzeilen müssten garantieren können, dass keine Nuance des Films verloren geht. Rund 1.000 akkurate Animationsstufen werden den Held Ulysses durch mehr als 15 Levels à la *Half-Life* begleiten - schwimmend, kletternd, hüpfend, schleichend. Und damit Hollywood-Flair aufkommt, wurde das so genannte „Movie Camera"-System erdacht, das angeblich stets die wirkungsvollste Perspektive eigenständig anwählt. Das Spielziel: Den überlegenen Primaten lebendig entkommen.



LASS DICH LAUSEN **Auf der Flucht vom Affenplaneten zählt vor allem das Schleichtalent.**

■ GENRE **Action-Adventure** ■ ENTWICKLER **Fox Interactive**
■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **1. Quartal 2001**

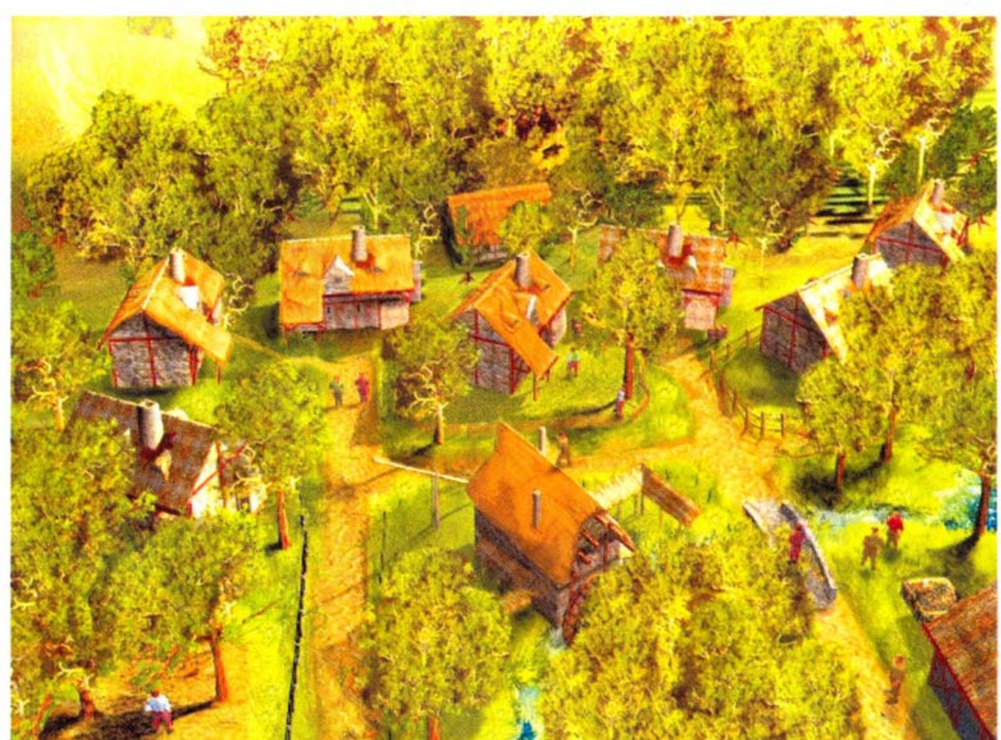
IM KLARTEXT



Petra Maueröder
Stellv. Chefredakteurin

Wir schlagen die Zeitung vom 11. Januar auf und erfahren: Frauen darf der Dienst an der Waffe nicht vorenthalten werden. Hat der Europäische Gerichtshof so entschieden. Heisa! Das so genannte schwache Geschlecht kann die Holz hackenden Knuddelsiedler also endlich guten Gewissens zum Teufel jagen und den frei gewordenen Festplattenplatz für *Half-Life* oder *Unreal Tournament* reservieren. Und wenn Sie einen dieser männlichen Mir-macht-keiner-mehr-was-vor-Draufgänger so richtig aus der Fassung bringen wollen, dann steigen Sie um auf Spiele von id Software. Sie glauben ja gar nicht, was das für ein prickelndes Gefühl ist, wenn Sie zum ersten Mal das „Klong!" einer herunterklappenden Kinnlade vernehmen, verbunden mit dem Satz: „DU spielst *Unreal*?!?". Tipp für Einsteigerinnen: Lassen Sie sich bei Ihren ersten Capture-the-Flag-Netzwerkeinsätzen nicht mit Sprüchen wie „Bleib du mal bei der Flagge - wir machen das schon!" abspeisen! Seien Sie rücksichtslos! Die Dinger heißen ja nicht umsonst EGO-Shooter. Und falls Sie nicht über Leichen gehen können, dann zumindest über Leichtverletzte. Lassen Sie sich bloß nicht entmutigen, wenn Ihre Salven anfangs jene Gegner verfehlen, die wie Kängurus durch die Gegend hopsen. Also, nur Mut, meine Damen! Frei nach dem Motto: Gute Mädchen spielen *Siedler 3*, böse auch mal *Half-Life*.

Genug gesiedelt: Jetzt wird zurückgeschossen!



EIN IDYLLISCHES FLECKCHEN Dank einer neuartigen Grafikengine wirken die Dörfer und Städte wie Impressionen aus einem mittelalterlichen Bilderbuch. Aber auch spielerisch soll Die Gilde in neue Dimensionen vorstoßen.

Die Fugger vor dem Kadi

Die Fugger 3 sind tot, es lebe Die Gilde: Neues Futter für Aufbau-Strategen.

Kurz vor Weihnachten endete der Rechtsstreit zwischen der Familie Fugger und Infogrames mit einem Vergleich. Die Nachfahren der Augsburger Händler wollten ihren Namen nicht für ein Computerspiel hergeben und so nennt sich der Nachfolger zu Die *Fugger 2* nun schlicht *Die Gilde*. Das im Mittelalter angesiedelte Programm soll dem Spieler noch nie dagewesene Freiheiten bei der Karrieregestaltung bieten. Mehr als 60 verschiedene zeitgenössische Berufsgruppen stehen zur Wahl, vom Handwerker bis zum Priester reicht das Karrierespektrum. Strategen mit einem Hang zum Verbrechen können sogar einer Diebesgilde beitreten und sich fortan den Lebensunterhalt zusammenstehlen. Bei erfolgreicher Karriereplanung winken öffentliche Ämter und Dukaten.

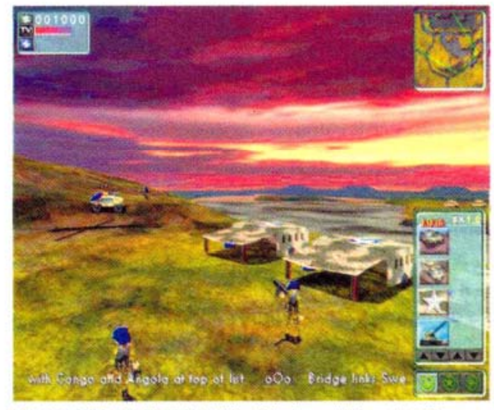
■ GENRE **Aufbau-Strategie** ■ ENTWICKLER **Infogrames**
■ VERTRIEB **Infogrames** ■ TERMIN **Juni 2000**

Friede, Freude, Einschaltquoten

Militärische Planung und Pressearbeit – in Peacemakers ist beides wichtig.

Unter dem Arbeitstitel *Peacemakers* werkeln die französischen Entwickler bei MASA derzeit an einem Echtzeitstrategietitel der etwas anderen Art. Als Leiter einer internationalen Friedenstruppe besuchen Sie die Krisenherde dieser Welt und sorgen für Deeskalation. Das Besondere: Jede Ihrer Aktionen wird von den allgegenwärtigen Medien kritisch beäugt. So müssen Sie nicht nur den Frieden stiften, sondern dabei auch noch gut aussehen. Das Spiel soll über eine neuartige Künstliche Intelligenz verfügen und läuft komplett in 3D ab. Neben PC-Spielern werden auch Besitzer des Sega Dreamcast beliefert.

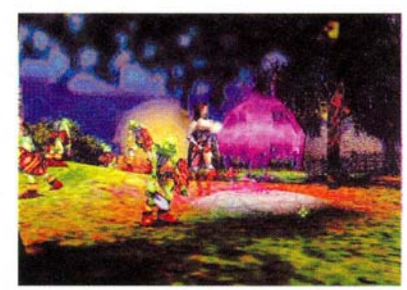
■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **MASA**
■ VERTRIEB **Ubi Soft** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



BLAUHELME IM EINSATZ Als Friedensstifter sind Sie selbstverständlich mit den neuesten Waffen ausgerüstet.

3D-Zauberei

Magie für Weltenretter



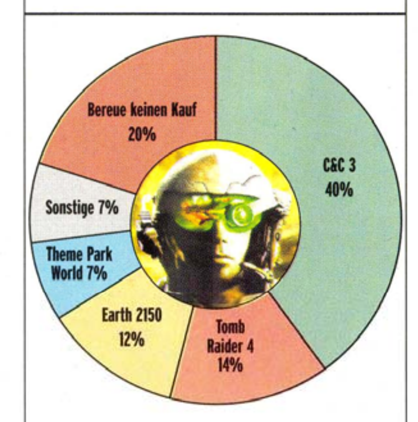
MEHR LICHT Dieser Zauberspruch scheint die fiesen Goblins nicht zu beeindrucken.

Der inoffizielle Nachfolger zu *Mana: Der Weg der schwarzen Macht* kommt ganz zeitgemäß in moderner 3D-Optik daher. In einer Welt, die aus den Fugen gerät, ziehen Sie als aufstrebender Magier durch die Lande und füllen Ihr Zauberbuch mit immer tödlicheren Sprüchen. Sie greifen in den Kampf Gut gegen Böse ein und gewinnen so im Verlauf des Spiels Einfluss und Macht. *Art of Magic* soll eine Mischung aus Adventure, Rollenspiel und Strategie darstellen und wird ein umfangreiches Arsenal an Zaubersprüchen sowie ein reich bestücktes Bestiarium bieten. Der Spieler beeinflusst durch seine Entscheidungen den Verlauf der Geschichte zu einem gewissen Grad, indem er sich seine Lieblingsquests herauspickt.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Mythos Games** ■ VERTRIEB **Bethesda** ■ TERMIN **1. Quartal 2000**

Enttäuschungen

Welchen Spielekauf der letzten drei Monate bereuen Sie am meisten?



Klare Sache: *Command & Conquer 3* war für die Teilnehmer unserer Umfrage die größte Enttäuschung der letzten Monate. Weit „abgeschlagen" dahinter findet sich Lara Crofts neuestes Abenteuer knapp vor dem Strategieflop *Earth 2150*.



■ **GERÜCHT:** Blizzards Action-Rollenspiel *Diablo 2* soll sich erneut verspäten. Die viel zitierten „gut unterrichteten Quellen" sprechen nun von einem Erscheinungstermin im Juni 2000.

■ **WIR MEINEN:** Am Telefon bestätigte Havas Interactive die Terminverschiebung. Demnach soll *Diablo 2* tatsächlich erst im Juni 2000 erscheinen. Allerdings steht zu befürchten, dass auch dieser Termin noch zu optimistisch gewählt wurde. Die Erfahrung hat gezeigt, dass die Entwickler bei Blizzard besonders hohen Wert auf die Qualität ihrer Software legen. Die Amerikaner würden eher ein Spiel zurückhalten, als eine mit Fehlern behaftete Version ausliefern. Wundern würde es uns daher nicht, wenn der Fantasy-Kracher erst im Spätsommer oder gar im Herbst dieses Jahres bei den Händlern steht. Wenn das jedoch bedeutet, dass lästige Bugs und umständliche Patches vermieden werden, nehmen wir diese zusätzliche Wartezeit gerne in Kauf. Durchhalten liebe Diablo-Fans: Was lange währt, wird bekanntlich besonders gut!



IRISCHER FRÜHLING Das AT-ST stapft über die grüne Wiese und wird prompt von einem Y-Wing attackiert. Die Scout-Walker debütierten bereits im zweiten Teil der Star-Wars-Trilogie.

Machtvolle Verspätung

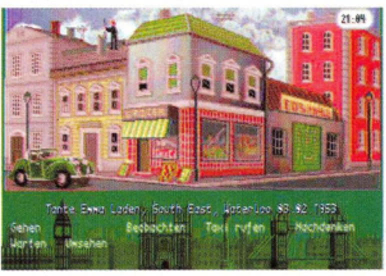
Kommt Force Commander im März auf den Markt?

Jedi-Adepten und dunkle Sith Lords müssen sich weiterhin in Geduld üben. Die Veröffentlichung von *Force Commander* wird wahrscheinlich erneut verschoben. Das 3D-Echtzeitstrategiespiel im *Star Wars*-Universum läuft somit Gefahr, von der technischen Entwicklung überrollt zu werden. Wie es heißt, planen die Entwikkler bei LucasArts nicht, die Grafikengine technisch aufzupeppen. Das allerdings könnte bedeuten, dass sich dass Spiel trotz *Star Wars*-Bonus wegen einer antiquierten Optik als Ladenhüter erweist. Wir bleiben jedenfalls für Sie am Ball und werden in einer der nächsten Ausgaben ausführlich über den heiß ersehnten Schlachtensimulator berichten.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **LucasArts** ■ VERTRIEB **THQ** ■ TERMIN **März 2000**

Preissturz

Der Clou! gratis im Internet



LANG IST'S HER Der Klassiker aus dem Jahr 1994 im nostalgischen VGA-Gewand.

Neo bietet ab sofort eines seiner erfolgreichsten Spiele kostenlos zum Download unter www.neo.at an. Das soll die Vorfreude auf den Nachfolger schüren, der dieses Jahr erscheint. Als Einbrecher machen Sie das London der 50er-Jahre unsicher.

■ GENRE **Strategie** ■ ENTWICKLER **Neo Software** ■ VERTRIEB **www.neo.at** ■ TERMIN **Erhältlich**

Sprechblasen

Alpha Centauri als Comic

Firaxis veröffentlicht in diesen Tagen den Comic zum Strategiehammer *Alpha Centauri*. Die Geschichte mit dem Titel „Power of the Mind Worms" wurde von Rafael Kayanan und Steve Darnell zu Papier gebracht. Der bunte Bildband kostet etwa neun Dollar (zuzüglich Porto). Weitere Informationen finden Sie auf www.amazon.com.



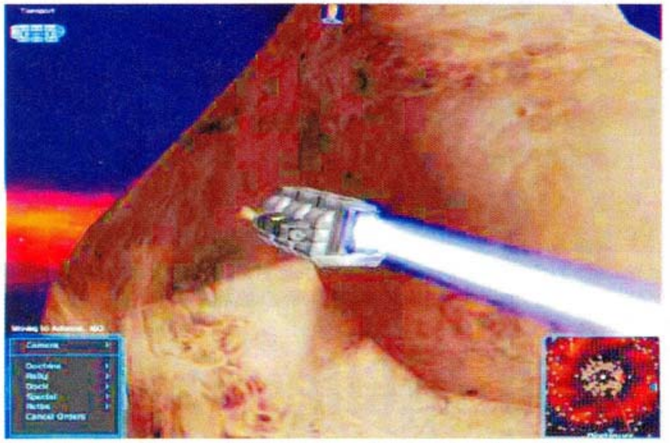
■ **LESEFUTTER** Das ideale Geschenk für Alpha-Centauri-Fans, die schon alles haben.

Lautlos im Weltall

Wird Orb die Alternative zu Homeworld?

Ähnlich wie in *Homeworld* prallen in *Orb* Weltraumarmadas in einem 3D-Universum aufeinander. Eine frei dreh- und zoombare Perspektive sorgt für den nötigen Überblick. Sie befehligen als Admiral Ihre Flotte und müssen das Überleben der eigenen Rasse sichern. Neben den eigentlichen Schlachten sollen Sie sich auch um Ressourcenmanagement kümmern. Vorbeifliegende Asteroiden können von Ihrer Truppe erkundet und mit Bergbau-Raumschiffen ausgebeutet werden.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Strategy First**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



ROCK RAIDERS **Ein Raumschiff im Anflug auf einen Asteroiden. Diese riesigen Himmelskörper dienen der Rohstoffversorgung der eigenen Einheiten.**

Die Last der Krone

Tzar: The Burden of the Crown kommt aus Rumänien.

Das friedliche Königreich Keanor wird von den Horden der Finsternis überrannt und die Bewohner wenden sich an Sie, um dem Treiben der Invasoren Einhalt zu gebieten. Sie lenken die Geschicke Ihrer Mannen über eine traditionelle Benutzeroberfläche à la *Age of Empires* oder *WarCraft 2*. Neben Soldaten kommandieren sich auch zauberkundige Mitstreiter im Kampf.

■ GENRE **Echtzeitstrategie** ■ ENTWICKLER **Haemimont**
■ VERTRIEB **Talonsoft** ■ TERMIN **Februar 2000**



KRIEGSKUNST **Der Optik nach dürfte es sich bei Tzar um einen waschechten WarCraft-Klon handeln. Aber auch Elemente aus *AOE* sollen enthalten sein.**

Historisch

Der Krieg im Netzwerk



IN DECKUNG! Der Flieger im Hintergrund hat es auf den deutschen Panzer abgesehen.

Aus Texas kommt ein Internet-Projekt namens *World War 2 Online*. Die Spieler werden sich in vier Waffengattungen (Infanterie, Marine, Panzertruppen und Luftwaffe) am globalen Konflikt beteiligen können. Ein Großteil der Entwickler kommt von Interactive Magic und betreute dort bisher die Online-Simulation *Warbirds*. Zurzeit befindet sich das Spiel in einer nicht-öffentlichenTestphase. Infos: www.wwiionline.com.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Cornered Rat**
■ VERTRIEB **N.n.b.** ■ TERMIN **3. Quartal 2000**



ACHTUNG, SPITFIRE Der englische Abfangjäger aus der Luftschlacht um England.



WIR FAHREN GOLF Der Millionenseller aus Wolfsburg ist auch im Rallyegeschäft erfolgreich. Obwohl bisher nur der Golf auf den Screenshots zu sehen war, wird das Spiel auch andere Off-Road-Fahrzeuge bieten.

Über Stock und Stein

Rasen wie Tina Thörner und Konsorten: Rage kündigt Rallye-Simulation an.

Der Arbeitstitel „Rage Rally" wird sich wahrscheinlich nicht auf der Packung finden, wenn das neue Rennspiel Ende des Jahres in den Handel gelangt. Da die Briten zurzeit noch in Lizenzverhandlungen stecken, ist auch noch nicht klar, wie viele und welche Fahrzeuge letztendlich zur Verfügung stehen sollen. *Rage Rally* zeichnet sich aber schon jetzt durch detaillierte Autos und Strecken aus. Die *Incoming*-Macher beweisen auf den ersten Screenshots, mit wie viel Liebe zum Detail sie an das Projekt herangehen. Wenn das Spiel hält, was die Optik verspricht, können sich Freunde der Querfeldeinraserei schon mal auf einen heißen Winter 2000/2001 einstellen. *Rage Rally* soll eine realistische Simulation des Renngeschehens ermöglichen. Allerdings wird es für Freunde von Arcade-Rasereien wahrscheinlich auch einen weniger anspruchsvollen Spielmodus geben.

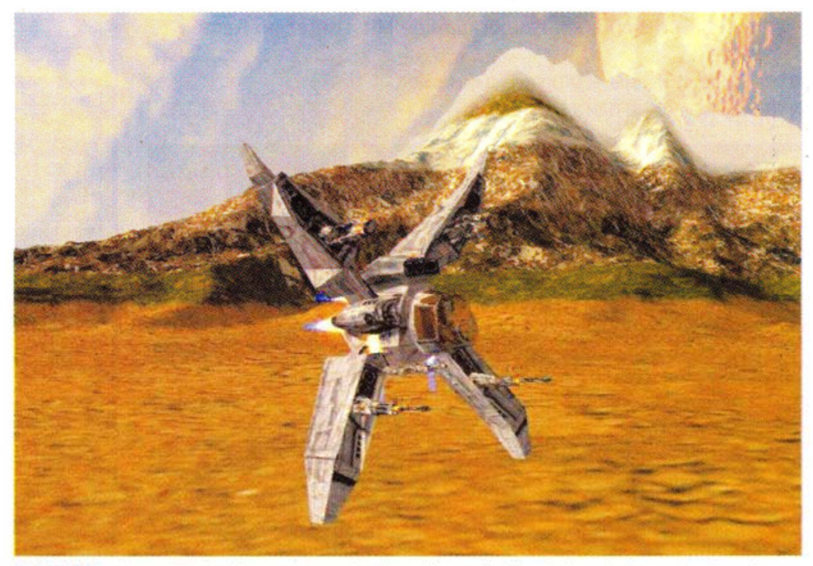
GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **Rage Software**
■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**

Sturmwarnung

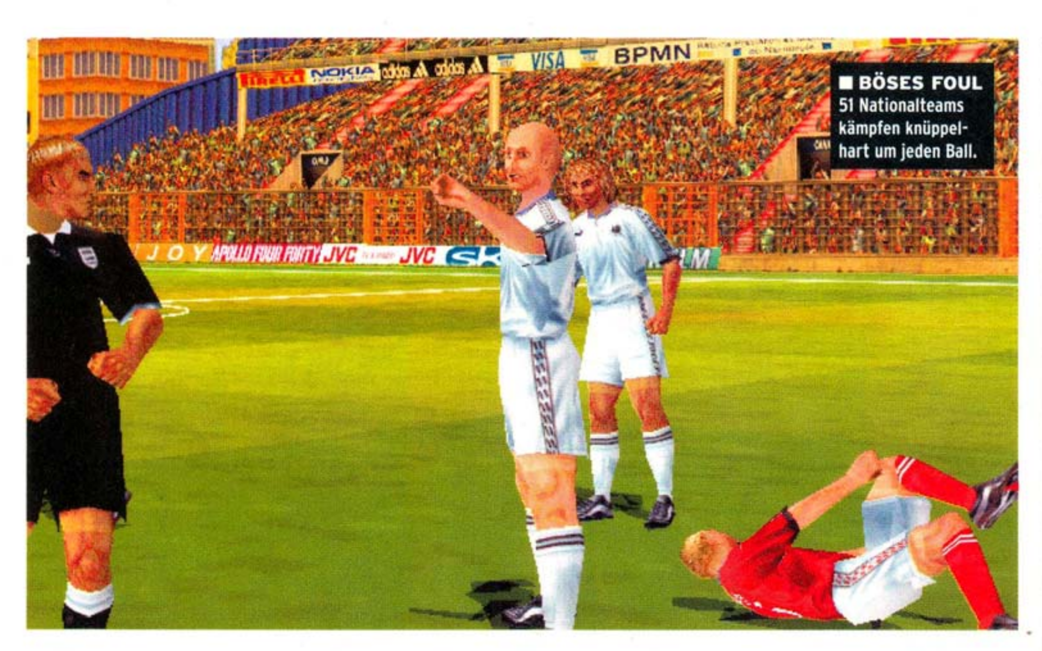
Science-Fiction im Stil von Wing Commander

Als Kommandant einer Eliteeinheit schlagen Sie in *Storm* die Revolte eines ganzen Planeten nieder. Neben der beeindruckenden Grafik gehört eine epische Story zu den Stärken dieses Spiels. Wie in Chris Roberts' legendärer Space-Oper beeinflussen Sie durch Ihr Verhalten den Weg, den die Story einschlägt. Im Verlauf der Handlung erklimmen Sie immer höhere Posten in der Hierarchie und vergrößern so Ihren Einfluss auf Ablauf und Ausgang der Schlachten. In den Einsätzen sind Sie hauptsächlich in luftigen Höhen über dem Planeten unterwegs. Flugzeuge, Helikopter und Hoovercrafts stehen im Hangar. Für bodenständigere Naturen bieten sich Fahrzeuge wie Kampfpanzer oder Jeeps an.

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Buka**
■ VERTRIEB **Bethesda** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



PLAGIATOR Mama TIE-Fighter und Papa X-Wing wären mächtig stolz auf diesen Nachwuchs. Die Vehikel und das Gelände in Storm sind extrem detailliert dargestellt.



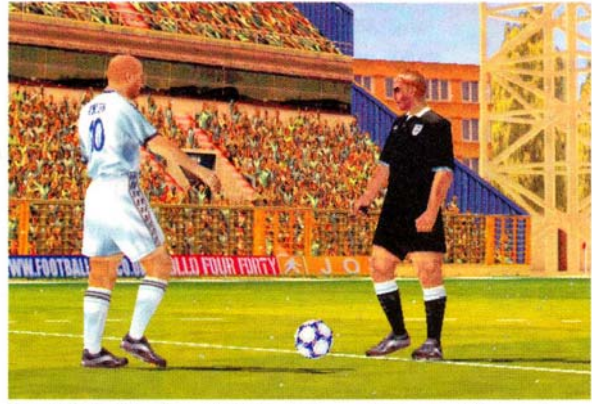
BÖSES FOUL 51 Nationalteams kämpfen knüppelhart um jeden Ball.

König Fußball kehrt zurück

EA Sports arbeitet an der Simulation zur Europameisterschaft 2000.

Wenn am 10. Juni in Brüssel die Endrunde der Fußball-Europameisterschaft ausgetragen wird, haben Sie Ihr persönliches Finale schon hinter sich: Im April steht der neueste Knaller von EA Sports ins Haus: In *Euro 2000* können Sie von der Qualifikation mit allen europäischen Teams bis zur Endrunde alle Phasen der Meisterschaft auf Ihren Monitor bringen – mit der exklusiven Euro-2000-Lizenz und Originalstadien in Holland und Belgien. Kommentiert wird das Geschehen vom Duo Dahlmann und Poschmann.

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ TERMIN **April 2000**



ATMOSPHÄRISCH Über 4.200 Gesichtsausdrücke der Kicker und Schiedsrichter sorgen für höchsten Realismus auf dem Spielfeld.

Blitzstart

Der Nachfolger der Motorrad-Simulation Superbike kommt!

EA Sports arbeitet am Nachfolger von *Superbike World Championship*. Das Projekt trägt den einfallsreichen Titel *Superbike 2000* und wird sich wie sein Vorgänger durch höchstmöglichen Realismus bei Motorrädern, Strecken und Fahrverhalten auszeichnen. Insgesamt können 13 Kurse mit Bikes der Hersteller Ducati, Honda, Suzuki und Kawasaki befahren werden. Zusätzliche Wetter- und Spezialeffekte sorgen für die nötige Atmosphäre. Erstmals wird es eine Online-Unterstützung geben, so dass Sie nun auch heiße Rennen gegen Ihre Freunde fahren können. Gleichzeitig wird es auch noch möglich sein, zu zweit an einem Rechner zu spielen. Die ohnehin schon hervorragende Grafik des Vorgängers wurde ebenfalls verbessert und wird somit zum Besten gehören, was das Genre momentan zu bieten hat.

■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **EA Sports** ■ VERTRIEB **EA** ■ TERMIN **März 2000**



HEISSE ÖFEN Die 20 originalgetreuen Fahrer sind erstklassig animiert.

World Sports Cars

Grafisch opulente Raserei von Empire Interactive



BEACHTLICH Der Detailgrad der Wagenmodelle ist schon jetzt recht imposant.

Das lediglich aus zwei Zwillingsbrüdern bestehende Entwicklerteam West Racing arbeitet momentan für Empire Interactive an einer Rennsimulation, die grafisch einen neuen Standard setzen könnte. In zwölf verschiedenen Highend-Vehikeln rasen Sie über eine noch nicht feststehende Anzahl real existierender Rennstrecken und erfreuen sich an fotorealistischen Hintergründen, Feuer-, Regen- und Nebeleffekten sowie einem akkuraten Schadensmodell, das Unfallschäden an Ihrem Wagen in Echtzeit darstellt.

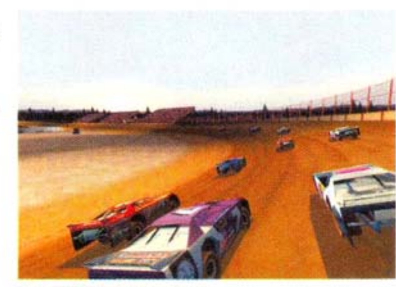
■ GENRE **Rennspiel** ■ ENTWICKLER **West Racing** ■ VERTRIEB **Empire** ■ TERMIN **2. Quartal 2000**

Dirt Track Racing

Staubfressen auf harten Off-Road-Kursen

In *Dirt Track Racing* nehmen Sie hinter dem Steuer eines Rennwagens Platz und brettern über dreckige, unplanierte Strecken, bis die Stoßdämpfer qualmen. Das in den USA schon erschienene Spiel zeichnet sich durch eine sehr gute KI, einen rasanten Arcade- und einen komplexen Meisterschaftsmodus aus, in dem vor allem das Fahrverhalten der Gegner überzeugt.

■ GENRE **Rennspiel**
■ ENTWICKLER **Ratbag**
■ VERTRIEB **N.n.b.**
■ TERMIN **Mitte 2000**



DRECKSWAGEN Auf den sandigen Strecken schlucken die Fahrer viel Staub.



Interview

INGO HORN
ist PR Manager bei Virgin Interactive (*Messiah*).



Warum verschiebt sich *Messiah* auf 24. März?
Weil die Veröffentlichung international zeitgleich erfolgen soll, wir uns das Feedback der Fachpresse zu Herzen nehmen und noch Kleinigkeiten ändern.

Warum soll *Galleon* genauso einschlagen wie seinerzeit *Tomb Raider*?
Weil Lara-Vater Toby Guard bei *Galleon* seine Vorhaben und Grundideen wenigstens konsequent umsetzen wird und es somit ein Spiel von einem Spieler FÜR Spieler wird.

Auf welche Hits aus eigenem Haus freust Du Dich am meisten?
Baldur's Gate 2, *Icewind Dale* und *Stonekeep 2*.

Camel-Uhr

Chronograph für den Desktop

Der neueste Chronograph von Camel Trophy Adventure Watches geizt nicht mit Werten: eine klassische Analoganzeige für Zeit und Datum, ein robustes Edelstahlgehäuse und Dichtungen für Tauchtiefen bis 100 Meter. Wer statt des etwa 300 Mark teuren Schmuckstücks lieber einen PC mit sich führen möchte, kann sich die Uhr auch auf den Desktop laden. Die unter der Adresse www.cameltrophy.de erhältliche Windows-Uhr ist mit ihren Erinnerungsfunktionen ihrem realen Gegenstück sogar deutlich überlegen.



ZWEITVERWERTUNG **Das Gehäuse der Camel 3088 LC besteht aus recyceltem Edelstahl.**



IM FADENKREUZ Microsoft im Vorwärtsgang – just als Segas Dreamcast an Boden gewinnt, Sonys PlayStation 2 angekündigt ist und Nintendo nachziehen muss.

Börsengang

CDV wird im 2. Quartal zur AG.

Die von CDV im Sommer bekannt gegebene Prüfung eines Börsengangs hat zu einem positiven Ergebnis geführt: Bereits im 2. Quartal dieses Jahres plant der Karlsruher Software-Publisher den Gang an den Neuen Markt. Die Emissionserlöse sollen der Finanzierung der Eigenentwicklung eines „umfassenden Katalogs interaktiver Inhalte" sowie dessen internationaler Vermarktung dienen.

X-Box bestätigt

Nach vielen Dementis bestätigt Microsoft die Gerüchte.

Die X-Box, von der das Handels-Magazin *MCV* im September 1999 erstmals berichtete, nimmt Konturen an. Nachdem Microsoft das Projekt erstmals bestätigt hat, dringen nun Einzelheiten über die Spielekonsole an die Öffentlichkeit. So wird vermutlich kein Intel-Prozessor in dem Gehäuse werkeln, stattdessen wird AMDs Athlon diese Aufgabe übernehmen. Aus Entwicklerkreisen wird verlautbart, dass eine spezielle Version von Windows 2000 als Betriebssystem eingesetzt wird – sicherlich nicht die schnellste Wahl und ein weiterer Schlag für das vom Aussterben bedrohte Windows CE. Die X-Box wird nicht aufrüstbar sein – ein Segen für Programmierer, für Spieler eher negativ: Nach spätestens zwei Jahren ist die X-Box wie jede andere Konsole technisch veraltet.

Bill Gates geht

Gates ist vom Vorstandsvorsitz zurückgetreten.

Bill Gates, Mitbegründer des Softwarehauses Microsoft, ist vom Vorstandsvorsitz zurückgetreten. Steve Ballmer, seit 1980 bei der von Zerschlagung bedrohten Firma, soll in Kürze Gates' Aufgaben übernehmen. Gates will sich in Zukunft wieder auf die Softwarearchitektur konzentrieren, zudem verbleibt der reichste Mann der Welt im Aufsichtsrat. Es ist allerdings kaum zu erwarten, dass sich Gates um die Software selbst kümmern wird. Insider sehen eher einen vorausschauenden Schachzug: Sollte Microsoft tatsächlich in mehrere Teile zerschlagen werden, wird Gates wohl in die Windows-Firma gehen – und wieder Vorstandsvorsitzender werden.

HUT GENOMMEN Was heckt Bill Gates wohl diesmal wieder aus?

Designer Leserideen bewerten

Chris Roberts | Peter Molyneux | Sid Meier | Richard Garriott

Sie haben eine tolle Idee für ein Spiel, aber keiner will sie haben? Wir schon!

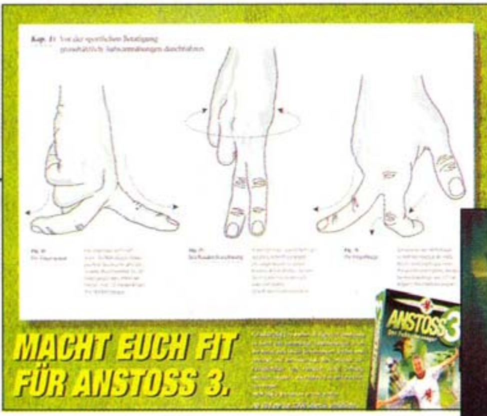
PC Games macht's möglich: Sie kennen sich bestens mit Spielen aus, haben das Konzept für einen potenziellen Hit in der Tasche und wissen nicht, was Sie damit tun sollen? Dann her damit! Wir legen Ihre Idee einem erfahrenen Designer vor, der sie dann persönlich bewertet und in der PC Games kommentiert. Also keine falsche Bescheidenheit: Schicken Sie Ihre Konzepte an unten stehende Adresse, alles Weitere übernehmen wir. Sie müssen nur darauf achten, dass Sie wirklich ein Konzept schicken, komplett mit skizzierten Levels sowie Charakteren, einer Hintergrundgeschichte und dergleichen. Postkarten mit Aussagen à la „Wie wär's mit einer Mischung aus *Half-Life* und *Command & Conquer?*" genügen leider nicht den Anforderungen.

Und so machen Sie mit:
Senden Sie Ihr ausgearbeitetes Konzept der Spielidee und den Namen des gewünschten Designers an:

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Stichwort: Leserideen, Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Und nun zur Werbung ...

Die Leser von Europas meistgekauftem PC-Spiele-Magazin PC Games verleihen Monat für Monat den ADward für die beste Anzeige. Wir verlosen unter den Einsendern zehn Spielepakete!



Platz 1

Anstoss 3 (Ascaron/Infogrames)

Die Anstoss-Fans juckt's offenbar bereits in den Fingern. Ab Seite 92 erfahren Sie, ob sich die Lockerungsübungen gelohnt haben.



Platz 2

HP CD-Writer Plus 9210 (Hewlett Packard)

Rock me, Amadeus: Nachwuchs-Mozarts brennen mit HP.



Platz 3

Tonic Trouble (Ubi Soft)

Tomatenstark: Der Jump&Run-Held ist offenbar Ketschup-Experte.

Und so machen Sie mit:
Schreiben Sie Ihren Favoriten (Hersteller und Seitenzahl genügen) auf eine Postkarte und senden Sie diese an:

COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games, Stichwort: ADward,
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Ende der Aktion: 28. Februar 2000



■ GIGANTISCH Die Grafik von Big World ist trotz des frühen Entwicklungsstadiums schon beachtlich und erinnert an Spiele wie The Nomad Soul.

Big World

Konkurrenz für EverQuest?

Wer mit Fantasy nicht viel anfangen kann, hatte bisher im Online-Rollenspielbereich relativ schlechte Karten. *Big World*, das 10 Millionen Dollar (!) schwere Projekt des australischen Entwicklerteams MicroForte, will das jetzt ändern. *Big World* wird Sie in ein futuristisches Universum entführen, auf dem es vier Planeten zu entdecken gibt. Imposant: Jeder dieser Schauplätze ist für sich genommen so groß wie die gesamte *EverQuest*-Welt! Neben einem Wüstenplaneten und einer Unterwasserwelt werden Sie auch eine riesige Metropole besuchen können, deren Aufbau stark an die Städte aus *Blade Runner* erinnert. *Big World* soll übrigens sowohl für den PC als auch für die PlayStation 2 entwickelt werden.

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **MicroForte** ■ VERTRIEB **MicroForte** ■ TERMIN **Herbst 2000**

Jumpgate

Ein eigenes Universum für Online-Dogfights?

Das bislang eher unbekannte Entwicklerteam Netdevil arbeitet momentan an *Jumpgate*, einem reinen Multiplayer-Spiel im Weltraum. Als Pilot eines selbst gewählten Raumschiffs dringen Sie durch Jumpgates genannte Dimensionstore in bisher unbekannte Teile des Universums vor, verbünden sich mit anderen Spielern, treiben Handel und kämpfen, kämpfen, kämpfen. Leider ist für das Weltraumepos bisher noch kein Vertrieb gefunden; auch ein Erscheinungstermin steht noch in den Sternen.

■ GENRE **Simulation** ■ ENTWICKLER **Netdevil** ■ VERTRIEB **Noch nicht bekannt** ■ TERMIN **4. Quartal 2000**



WELTENWECHSLER Das Universum in Jumpgate besteht aus vielen Teilwelten, die durch Dimensionstore miteinander verbunden sind.

Powerplay

Internet-Initiative von Valve

Auf Initiative des *Half-Life*-Entwicklers Valve soll in Zusammenarbeit mit verschiedenen Internet-Providern und Software-Firmen ein Software-Paket namens *PowerPlay* entwickelt werden, das gängige Probleme bei Online-Spielen wie zu langsame oder gar zusammenbrechende Verbindungen fast vollständig beseitigt. Die Entwicklung von *PowerPlay* geht zügig voran und ist schon jetzt recht weit gediehen: Erste Ergebnisse will man bis zum Frühjahr präsentieren können.

EverQuest als Kinofilm

Das Online-Rollenspiel kommt auf die Leinwand.

Die Umsetzung erfolgreicher Filme in ein Computerspiel ist mittlerweile üblich – der umgekehrte Weg dagegen nicht. Sony Online Entertainment befindet sich gerade in Verhandlungen mit Columbia Tristar, die das erfolgreiche *EverQuest* auf die Leinwand bringen will. Mit der Realisation wird wahrscheinlich die Firma SuperMega-Media beauftragt, die sich momentan auch um den zeitgleich geplanten *Final Fantasy*-Film kümmert. Die Besonderheit: Beide Werke sollen komplett im Computer erstellt werden.



GEPLANT Werden wir Szenen wie diese vielleicht schon bald im Kino bewundern?

WWW Anstoss 3

■ IM INTERNET
Wir präsentieren die besten Webseiten zum Fußballmanager Anstoss 3.

www.fancorner.de
Deutsche Seite mit Chat, Forum und Userfiles

www.crosswinds.net/~anstoss3/index.htm
Sehr umfangreich mit vielen Downloads, Patches und Newsletter

www.ascaron.com/german/products/a3/a3index.html
Die offizielle *Anstoss 3*-Seite von Ascaron

www.anstoss3.iscool.net
Grafisch simpel, aber gehaltvoll. Mit Chat und vielen Downloads.

www.anstoss-zone.de
Liebevoll gestaltete Fanseite mit Editor zum Download

www.dias3.de
Die erste internationale *Anstoss*-Seite. Viele Statistiken, Aufmachung eher trocken.

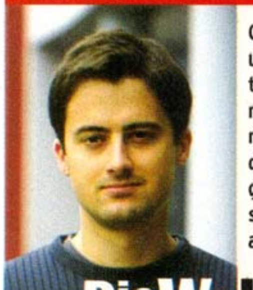
www.magicforest.de/halbzeit
Reine Fanseite mit Newsletter und Interviews

www.anstossfrak.de
Gute Fanpage mit Userfiles, Newsletter und Mitspielerbörse.

www.fanhomepage.de
Optisch ansprechende Fanseite mit großem Newsbereich zu allen drei Teilen

http://mitglied.tripod.de/anstoss3/index.html
Hübsche private Seite mit Chat, Forum und Bildern zum Download

IM KLARTEXT



Chipentwickler und Grafikkarten sind Weltmeister – zumindest was das Ankündigen von Fantasieprodukten angeht.

Die Welt der Papiertiger

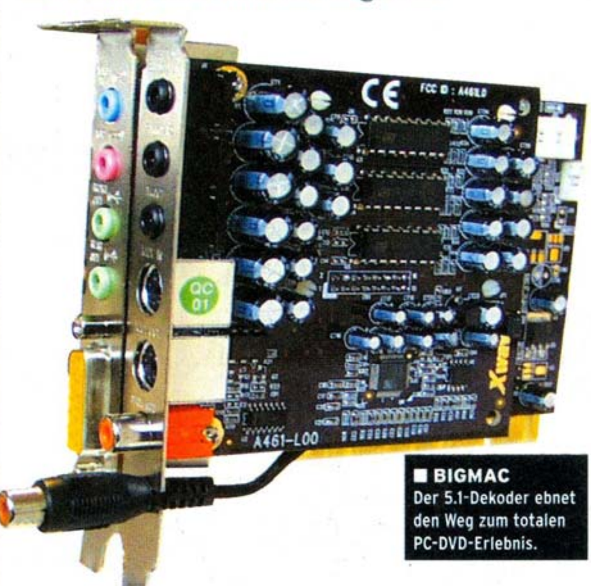
Thilo Bayer
Lt. Redakteur Hardware

Wenn Sie den Grafikkartenmarkt verfolgen, wird Ihnen das Phänomen des Ankündigungsweltmeisters nicht entgangen sein. Er stellt ein Produkt monatelang vor dem Marktauftritt der Öffentlichkeit vor und macht gigantische Hardwareversprechen. Diese werden bei der tatsächlichen Produktveröffentlichung nur zu einem Bruchteil eingehalten. Um die Krone des Papiertiger-Weltmeisters balgt sich dabei so mancher namhafte Chip- oder Kartenhersteller. So hat sich Nvidia sowohl beim Riva TNT als auch beim TNT2 dezent in die Ankündigungsnesseln gesetzt, da die vorab ausposaunten Leistungswerte vom endgültigen Chipprodukt deutlich verfehlt wurden. Auch S3 ist nicht für seine punktgenauen Spezifikationslandungen bekannt. Tönte man vor wenigen Monaten noch von exorbitanten Texturleistungen („700 Millionen Texel/s"), wurden im Wochenrhythmus immer kleinere Brötchen gebacken (Ende vom Lied: 500 MTexel/s). Aber immerhin folgten diesen Ankündigungen auch kaufbare Produkte. Anders dagegen VideoLogic und das Trauerspiel um die PowerVR2-Serie. Kein anderer Kartenschrauber lehnte sich mit seinen Pressemitteilungen derart aus dem Fenster, um dann doch wieder Terminverschiebung auf Terminverschiebung folgen zu lassen. Was man daraus lernen kann? Glaube nie, was die Pressemitteilung dir verspricht, sondern nur, was tatsächlich in den Handel kommt.

Pressemitteilungen von Grafikchip-Herstellern sind die Märchenbücher der Neuzeit.

Kino-Soundkarte

Surround-Sound auf die billige Tour



■ BIGMAC
Der 5.1-Dekoder ebnet den Weg zum totalen PC-DVD-Erlebnis.

Schon vor einiger Zeit von Philips und Yamaha vorangekündigt, materialisiert sich eine erste Soundkarte mit aufgepflanztem Dolby-Digital-5.1-Dekoder. Die Typhoon Acoustic 5 DMX geht für 179 Mark auf Sendung und basiert zunächst auf dem Yamaha-Chip, der auch die Guillemot Fortissimo antreibt (PCG 01/2000). Der eigentliche Clou ist dann die Zusatzplatine, die einen weiteren Steckplatz abdeckt und analoge Lautsprecheranschlüsse für den 5.1-Surround-Sound bietet. Das unterteilt sich in einen Ausgang für Subwoofer und Center-Lautsprecher, Front-Stereo und Rückraum-Stereo. Problematisch dabei ist es, geeignete Lautsprecher und Kabel zu finden. Typhoon verspricht aber, bis zur CeBIT entsprechende Ware anzubieten. Etwas zweifelhaft ist jedoch die absolute Dolby-Treue, denn die Übertragung bei 5.1-Systemen verlangt eigentlich nach getrennten Monokabeln für jeden Lautsprecher.

■ HERSTELLER **Anubis/Typhoon** ■ TELEFON **06897-90880**
■ WEBADRESSE **www.anubis.co.uk**

Mausefalle

Neue optische Maus

Genius/Kye macht mit seiner NetScroll Optical Jagd auf Microsoft und deren Optikmäuse. Wie diese arbeitet auch die NetScroll mit einer Digitalkamera, die 1.500 Bilder pro Sekunde knipst. Fünf Knöpfe, die auch in Spielen zur Verfügung stehen, sorgen dabei für Programmierfreuden. Zu diesem Zweck befindet sich eine umfangreiche Programmier-Software im Lieferumfang, die der Genrereferenz von Microsoft kaum nachsteht. Die beiden Zusatzknöpfe sind für Rechtshänder sehr gut erreichbar angeordnet. Als Anschlussarten stehen PS/2 oder USB zur Verfügung, die PS/2-Variante arbeitet mit einer Übertragungsrate von 80 Hz (Standard: 40 Hz). Damit sind die Grundlagen für ruckelfreien Spielespaß von Mausseite her gelegt. Für 100 Mark geht der spielegestählte Geniusnager ab sofort bei Ihnen in die Mausefalle.

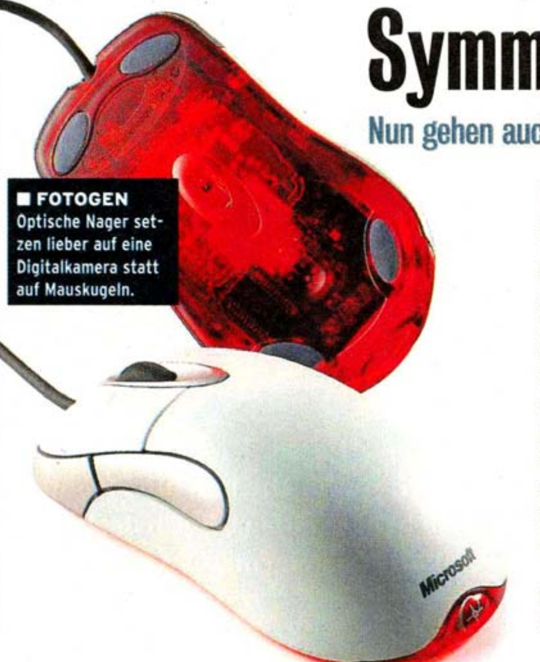
■ HERSTELLER **Kye/Genius** ■ TELEFON **02173-974321**
■ WEBADRESSE **www.kye.de**



■ ALTERNATIVE
Microsoft hat kein Monopol mehr bei optischen Mäusen.

Symmetrische Maus

Nun gehen auch Linkshänder in die Mausefalle.



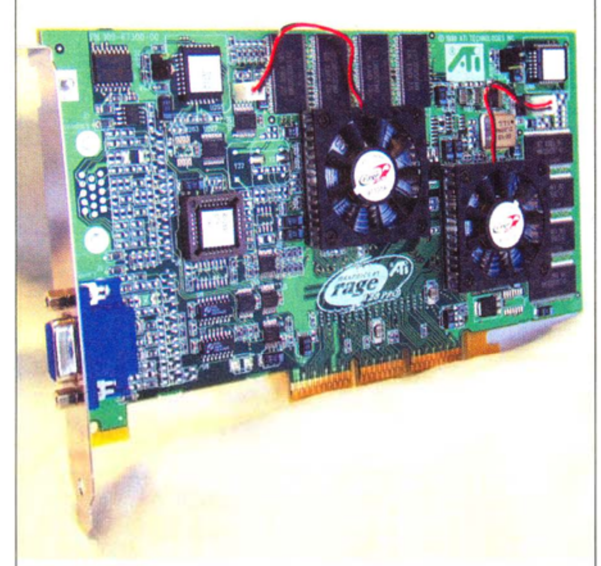
■ FOTOGEN
Optische Nager setzen lieber auf eine Digitalkamera statt auf Mauskugeln.

IntelliMouse Optical hat Microsoft sein jüngstes Mausgeschöpf getauft. Damit wird die Mauslinie mit optisch arbeitenden Nagern um einen illustren Neuzugang erweitert. Die grundsätzliche Karosserie stammt von der IntelliMouse Explorer (PCG 11/99), die Optical fällt jedoch deutlich kleiner aus. Damit empfiehlt sie sich auch für kleinere Spielehände und ist dank des symmetrischen Designs für Links- und Rechtshänder greifbar. Die Mausbuttons 4 und 5 sind zu diesem Zweck brav auf die linke und rechte Seite aufgeteilt. Für 110 Mark wird die neue Wunderwaffe für Mausspieler Ende März veröffentlicht.

■ HERSTELLER **Microsoft** ■ TELEFON **0180-5251199**
■ WEBADRESSE **www.microsoft.de**

ATI Fury Maxx

Last-Minute-Test: Zwei Anläufe hat die Fury MAXX gebraucht, um auf Herz und Nieren getestet zu werden.



ZWEIZYLINDER Dank der ATI-eigenen AFR-Technologie teilen sich die beiden Grafikchips die Zeichenarbeit bildweise.

Wussten Sie, dass ATI mit einigem Abstand Weltmarktführer bei Grafikkarten ist? Während die kanadische Firma damit deutlich den Massenmarkt dominiert, wendeten sich Spieler eher den Errungenschaften der Chipkonkurrenz von 3dfx oder Nvidia zu. Das soll jedoch spätestens mit der Rage Fury MAXX anders werden. Sie geht für ca. 620 Mark an den Start und bietet dabei gleich zwei Grafikchips, die jeweils 32 MByte SDRAM ansteuern. Ein TV-Ausgang ist aus technischen Gründen nicht dabei, so dass DVD-Filmfreaks auf kinoähnliche Erlebnisse vor dem Fernseher verzichten müssen. Der MAXX-Zusatz deutet an, dass sich die beiden Grafikchips ähnlich dem SLI-Konzept von 3dfx die Zeichenarbeit teilen. Die beiden Chips arbeiten jedoch nicht zeilenweise abwechselnd am gleichen Bild (SLI), sondern berechnen jeweils aufeinanderfolgende Einzelbilder. Damit kann die MAXX theoretisch doppelt so schnell Spielebilder ausrechen, in der Praxis zeigt sich dieser Leistungsvorsprung aber erst in höheren Auflösungen und Farbtiefen. Die uns zur Verfügung gestellte MAXX arbeitete mit 136/155 MHz (Chip/RAM), lag damit also etwas unter den anvisierten 140/160 MHz. Der verbaute Speicher (8 ns Zugriffszeit) lässt leider herzlich wenig Luft zum Übertakten; Overclocking-Freaks sollten also nach einem anderen Opfer Ausschau halten. In der Spielepraxis zeigten sich Licht und Schatten im Vergleich zur aktuellen GeForce-Kartenreferenz. Während die MAXX in *Unreal Tournament* selbst mit GeForce-DDR-Platinen gut mithalten konnte, erreichte sie bei *Drakan* lediglich die Werte einer normalen GeForce mit SDRAM. Bei Spielen mit der *Q3*-Engine hinkte die MAXX zumindest in 16 Bit Farbtiefe deutlich hinter einer Standard-GeForce hinterher; hier konnte sie aber immerhin in 32 Bit Akzente setzen. Außerdem hat Ati den von uns beanstandeten 16-Bit-Treiber für OpenGL-Spiele deutlich verbessert. Eine klare Empfehlung lässt sich mit der erzielten Spielegeschwindigkeit nicht aussprechen. Die MAXX ist vielmehr ein solider 3D-Allrounder, der sich in jedem Spielgenre und vor allem in 32 Bit Farbtiefe wohl fühlt.

Thilo Bayer

■ HERSTELLER **ATI** ■ PREIS **Ca. DM 620,-**
■ WEBSEITE **www.ati.com**
■ TEL. **089-66515-0**

■ AUSSTATTUNG	Gut
■ FEATURES	Gut
■ PERFORMANCE	Gut

WERTUNG **84%**

PC-Games-Lesercharts

Damit Sie wissen, was wirklich gespielt wird: Monat für Monat finden wir für Sie heraus, was auf den Monitoren der PC-Games-Leser tatsächlich läuft.

1 [redacted]
(id Software/Activision)
Vormonat: 2 ▲
WIEDER EINS WENIGER Die BPjS vermasselt Herrn Carmack regelmäßig den Deutschland-Umsatz – 65.000 Käufer waren schneller und haben rechtzeitig vor der Indizierung zugegriffen.



2 AGE OF EMPIRES 2
(Ensemble Studios/Microsoft)
Vormonat: 12 ▲
ZWEITER WELTKRIEG In Microsofts Echtzeitstrategiespiel kämpfen Wikinger, Chinesen und Schotten gegen Kelten, Perser und Japaner.

3 UNREAL TOURNAMENT
(Epic Games/GT Interactive)
Vormonat: 3 –
DREIFALTIGKEIT Neben der Carmack-Truppe und Valve (*Half-Life*) dominiert Epic das Shooter-Gewerbe – offline wie online.

4 HALF-LIFE (DT.)
(Valve/Havas Interactive)
Vormonat: 5 ▲
VIER GEWINNT Seit über einem Jahr hält sich das PC-Games-Award-gekrönte 3D-Actionspiel konstant in den Lesercharts.

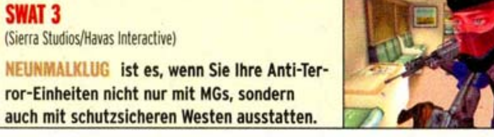
5 FIFA 2000
(EA Sports/Electronic Arts)
Vormonat: 4 ▼
DAS FÜNFTE ELEMENT Ein flotter PC, ein Gamepad, noch ein Gamepad, ein williger Mitstreiter und *FIFA 2000* – Abend gerettet!

6 GTA 2
(DMA Design/Take 2)
Vormonat: 7 ▲
SECHS-ZYLINDER Nur wer ein ordentliches Vehikel klaut, kann schneller durch die Stadt heizen, als die Polizei erlaubt.

7 HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
(Gearbox/Havas Interactive)
Vormonat: 6 ▼
DURCHSIEBEN Wer nicht gerade im Netzwerk oder Internet durch *Half-Life*-Levels ballert, spielt diese exzellente Zusatz-CD.

8 INDIANA JONES 5
(LucasArts/THQ)
Vormonat: 10 ▲
ACHT GEBEN! Dem Star-Archäologen wurden Dutzende hinterhältiger Fallen gestellt – da will jeder Schritt wohlüberlegt sein.

9 SWAT 3
(Sierra Studios/Havas Interactive)
NEU – Vormonat: –
NEUNMALKLUG ist es, wenn Sie Ihre Anti-Terror-Einheiten nicht nur mit MGs, sondern auch mit schutzsicheren Westen ausstatten.



10 EARTH 2150
(TopWare Interactive)
Vormonat: 22 ▲
ZEHNTES GEBOT Du sollst keine anderen 3D-Echtzeitstrategiespiel-Götter haben neben mir – auch nicht Möchtegern-Gott *Thandor*.

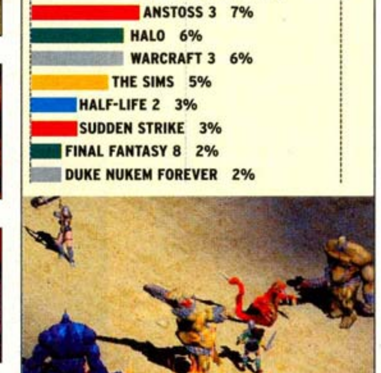


Platz	Tendenz	Vormonat	Spiel	Hersteller
11	▲	35	STARCRAFT	(Blizzard/Havas Interactive)
12	▼	9	C&C: TIBERIAN SUN	(Westwood Studios/Electronic Arts)
13	▲	19	HOMEWORLD	(Relic/Havas Interactive)
14	▼	8	TOMB RAIDER 4	(CORE Design/Eidos Interactive)
15	▼	14	BALDUR'S GATE	(Bioware/Interplay)
16	▼	11	ANSTOSS 2 GOLD	(Ascaron/THQ)
17	NEU	-	WHEEL OF TIME	(Legend/GT Interactive)
18	▼	12	DIABLO	(Blizzard/Havas Interactive)
19	▲	27	DRIVER	(Reflections/GT Interactive)
20	NEU	-	PLANCESCAPE TORMENT	(Interplay)

Platzierung – Veränderung zum Vormonat (▲ Gestiegen, – Gleich geblieben, ▼ Gefallen) – 7 ▲ 11 – Platzierung vom Vormonat

Auf diese Spiele freuen sich die PC-Games-Leser am meisten:

Spiel	Anteil
DIABLO 2	18%
BLACK & WHITE	7%
ANSTOSS 3	7%
HALO	6%
WARCRAFT 3	6%
THE SIMS	5%
HALF-LIFE 2	3%
SUDDEN STRIKE	3%
FINAL FANTASY 8	2%
DUKE NUKEM FOREVER	2%



GEDULDSSPIEL Noch nicht mal der Diablo-2-Internet-Betatest ist angelaufen.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Tendenz	Spiel
1	▲2	AGE OF EMPIRES 2
2	NEU	GOLD GAMES 4
3	NEU	SWAT 3
4	NEU	PLANESCAPE: TORMENT
5	▼1	TOMB RAIDER 4
6	NEU	RTL SKISPRINGEN
7	-	PHARAO
8	NEU	PLAY THE GAMES VOL. 2
9	▼5	INDIANA JONES UND TURM VON BABEL
10	NEU	IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL

TOP 10 UK

Platz	Tendenz	Spiel
1	-	CHAMPIONSHIP MANAGER 99
2	▲3	AGE OF EMPIRES 2
3	NEU	IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
4	▼2	TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION
5	▼4	THEME PARK WORLD
6	NEU	PLANESCAPE TORMENT
7	▼6	HALF-LIFE: OPPOSING FORCE
8	-	COMMAND & CONQUER 3: TIBERIAN SUN
9	▼5	UNREAL TOURNAMENT
10	▼7	FIFA 2000

TOP 10 USA

Platz	Tendenz	Spiel
1	▲3	ROLLERCOASTER TYCOON
2	▼1	WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE
3	▲6	AGE OF EMPIRES 2
4	NEU	ROLLERCOASTER TYCOON ADD-ON
5	NEU	IN DEUTSCHLAND INDIZIERTES SPIEL
6	NEU	RAINBOW SIX GOLD EDITION
7	NEU	RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR
8	▼7	DEER HUNTER 3
9	NEU	COMMAND & CONQUER 2: TIBERIAN SUN
10	NEU	HALF-LIFE

Quellen: Wir danken MCV Deutschland, MCV USA und MCV UK für die freundliche Unterstützung.

Wenn Sie unsere Lesercharts mitgestalten möchten und dabei eines von zehn Exemplaren des aktuellen Spiel des Monats gewinnen möchten, dann rufen Sie uns an und nennen Sie uns Ihr derzeitiges Lieblingsspiel:

Tel. 0190-595859
(DM 1,21/Minute)

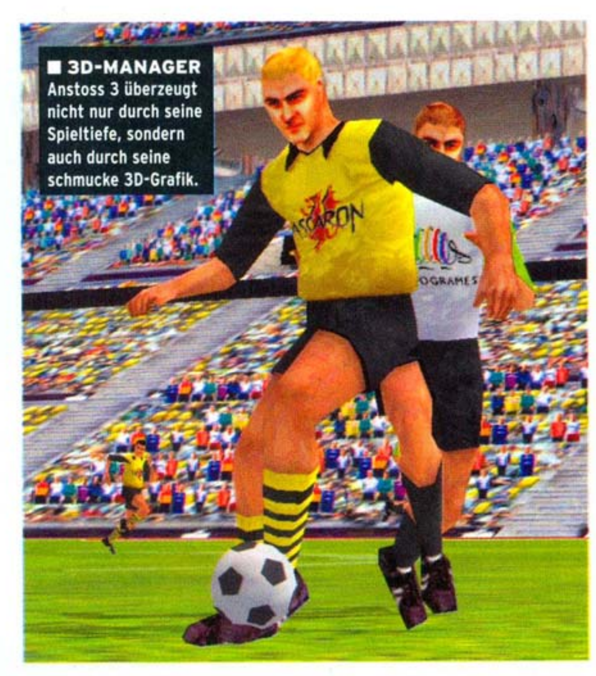
Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet Sie maximal DM 1,80.

Internet-Nutzer steuern einfach die PC Games-Website an: www.pcgames.de

Bitte vergessen Sie in keinem Fall Ihren Namen und Ihre Anschrift, damit wir Ihnen Ihren Gewinn zustellen können. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.

Die Warteliste im Februar

Jeden Monat in PC Games: die Übersicht mit allen wichtigen Veranstaltungen, Terminen und Release-Daten.



3D-MANAGER Anstoss 3 überzeugt nicht nur durch seine Spieltiefe, sondern auch durch seine schmucke 3D-Grafik.

Veröffentlichungen des Monats

Do	10.2.	Mit den ***SIMS*** steigt die Lust am Voyeurismus wieder an.
Do	10.2.	Zahlen, Bälle & Rasen: Der Pfiff zum ***ANSTOSS 3*** ertönt.
Fr	11.2.	Mit ***IMPERIUM GALACTICA 2*** ab heute durchs Vakuum.
Fr	11.2.	Wunder gibt es immer wieder: ***AGE OF WONDERS 2***.
Mo	14.2.	Zum Zähneausbeißen: ***DRACULA*** steigt aus dem Sarg.
Fr	18.2.	Mangawahn: Ab heute gibt's ***FINAL FANTASY 8***.
Do	24.2.	Flieger, grüß mir die Sonne, und kauf' auf dem Weg: ***F/A-18***.
Do	24.2.	Eine Art „*Diablo* light" bietet das finstere ***NOX***.
Do	24.2.	Ökologisch Bewusste fahren ***SUPERBIKE 2000*** nur am PC.
Do	24.2.	Tiger Woods ***PGA TOUR 2000*** verspricht Golfspaß.
Do	24.2.	Nachgebessert: ***ULTIMA 9*** kommt in der deutschen Version.

Veranstaltungen und Termine

Do	3.2.	Die ***SPIELWARENMESSE*** in Nürnberg öffnet ihre Pforten.
Do	24.2.	Dann auf die ***CEBIT 2000*** zur aktuellen Hardware-Sichtung.
Do	24.2.	Blick durchs Fenster: ***MS WINDOWS 2000*** erscheint.

Abenteuer

Alone in the Dark 4	4. Quartal 2000
Anachronox	Mai 2000
Arcatera	März 2000
Baldur's Gate 2	August 2000
Dark Project 2: The Metal Age	März 2000
Deus Ex	März 2000
Diablo 2	März 2000
Galleon	4. Quartal 2000
Gothic	März 2000
Planescape: Torment 2	4. Quartal 2000
Pool of Radiance 2	2. Quartal 2000
Simon the Sorcerer 3D	2. Quartal 2000
Stonekeep 2	4. Quartal 2000
The longest Journey	März 2000
The Neverending Story	2. Quartal 2000
Vampire	März 2000

Sport & Rennspiele

Box Champions 2000	1. Quartal 2000
Championship Motocross	3. Quartal 2000
Colin McRae Rally 2	2. Quartal 2000
F1 2000	März 2000
F1 World Grand Prix	März 2000
Grand Prix 3	3. Quartal 2000
Need for Speed: Porsche	März 2000
No Fear Downhill Mountain Biking	1. Quartal 2000
Prince Naseem Boxing	1. Quartal 2000
Rally Racing Simulation	2. Quartal 2000
UEFA 2000	März 2000
World Sports Cars	1. Quartal 2000

Simulation

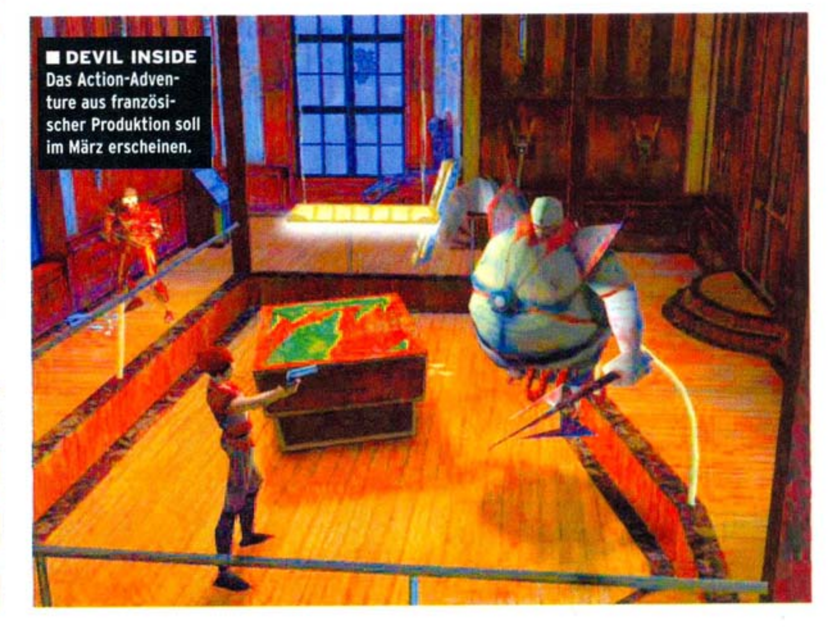
B17 Flying Fortress 2	1. Quartal 2000
Comanche 4	1. Quartal 2000
Crimson Skies	2. Quartal 2000
Enemy Engaged: Comanche Hokum	2. Quartal 2000
Freelancer	4. Quartal 2000
Gunship 3	1. Quartal 2000
Star Trek: Klingon Academy	April 2000
Starlancer	3. Quartal 2000

Strategie

Anno 1503	4. Quartal 2000
Battle Isle 4	3. Quartal 2000
Black & White	1. Quartal 2000
Dark Reign 2	März 2000
Der Clou 2	März 2000
Der Verkehrsgigant	Februar 2000
Die Siedler 4	4. Quartal 2000
Firestorm	1. Quartal 2000
Force Commander	März 2000
Ground Control	1. Quartal 2000
JA 2: Unfinished Business	1. Quartal 2000
Metal Fatigue	März 2000
Star Trek: Armada	2. Quartal 2000
Star Trek: New Worlds	August 2000
Starfleet Command 2	4. Quartal 2000
Sudden Strike	Februar 2000
The Sims	Februar 2000
WarCraft 3	4. Quartal 2000

Action

C&C: Renegade	3. Quartal 2000
Croc 2	März 2000
Daikatana	1. Quartal 2000
Deep Fighter	2. Quartal 2000
Devil Inside	März 2000
Dino Crisis	Mai 2000
Evolva	April 2000
Giants	September 2000
Halo	September 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Mai 2000
KISS Psycho Circus	Juni 2000
Loose Cannon	1. Quartal 2000
Max Payne	Oktober 2000
MDK 2	Mai 2000
Obi-Wan	2. Quartal 2000
Oni	Juni 2000
Rune	2. Quartal 2000
Soldier of Fortune	1. Quartal 2000
Star Trek: Voyager	1. Quartal 2000
Tachyon	März 2000
Team Fortress 2	2. Quartal 2000
Turrican 3D	April 2000



DEVIL INSIDE Das Action-Adventure aus französischer Produktion soll im März erscheinen.

Auf eigene Gefahr

Ultima Ascension macht es deutlich: Käufer von U.S.-Importen gehen unter Umständen ein größeres Risiko ein, als ihnen bewusst ist. Umtausch, Support und Updates sind für importierte Spiele alles andere als selbstverständlich.



■ PSSST! HEY DU... Willst Du ein importiertes Spiel kaufen? Garantiert ohne Bugs, ganz ehrlich!

In den Kindertagen der PC-Spiele war die Welt noch in Ordnung: Sämtliche Software lief in englischer Sprache, deutsche Versionen gab es, wenn überhaupt, nur äußerst selten. Wer nicht über die nötigen Fremdsprachenkenntnisse verfügte, musste zwangsläufig mit dem Wörterbuch auf dem Schoß spielen, wollte er der Handlung in textlastigen Programmen folgen.

Seit aber jedes größere Spiel für den heimischen Markt lokalisiert (übersetzt) wird, sieht die Sache etwas anders aus. Da die Übersetzung der Software oft sehr zeitaufwendig ist, müssen deutsche Spieler in Einzelfällen länger auf die Objekte ihrer Begierde warten als ein amerikanischer Käufer. Darüber hinaus nimmt der deutsche Markt für einige Spiele aufgrund drohender Indizierungsgefahr natürlich eine Sonderstellung ein. Viele Hersteller und Distributoren müssen schlicht und ergreifend auf eine entschärfte deutsche Version warten, da indizierte Ware weder beworben noch in den Charts geführt werden darf.

Activision zum Thema Grauimporte

Aufgrund der oft indizierungsgefährdeten Produkte hatte Activisions deutsche Niederlassung in der Vergangenheit mehr Probleme mit grau importierter Ware als andere Hersteller.

■ MARKUS WILDING ist Produkt Manager bei Activision Deutschland.

PC Games: Wie sieht Ihre Firmenpolitik zum Thema Grauimporte aus?
Wilding: Grundsätzlich untersagen wir den Händlern den Import von US-Versionen. Allerdings können die Händler seit neuestem Originalversionen direkt von uns beziehen. Für den Kunden ein klarer Vorteil, da die Händler diese Spiele wesentlich günstiger anbieten können als Grauimporte. Wir bevormunden also die Spieler nicht. Wer eine „ungeschnittene" Version haben will, bekommt sie.

PCG: Wie ist es mit Support für U.S.-Spiele?
Wilding: Eigentlich sind unsere Mitarbeiter nicht für die U.S.-Versionen trainiert, helfen aber weiter, wenn sie eine Lösung für ein bestimmtes Problem kennen.
Patches und Updates veröffentlichen wir sowohl für deutsche als auch für englische Spiele. Diesen Service bieten wir auf unserer Homepage an, Spieler ohne Internet-Zugang finden die Dateien auf den CD-Roms der Spielemagazine.

PCG: Wie stehen Sie zu der Politik anderer Firmen, die grundsätzlich den Import verbieten möchten oder ihren Kunden den Support verweigern?
Wilding: Grundsätzlich kann ich das nachvollziehen. Einem deutschen Unternehmen kann durch Grauimporte ein Haufen Geld durch die Lappen gehen, schließlich wird dieser Umsatz ja der ausländischen Niederlassung gutgeschrieben. Ich denke allerdings nicht, dass man den Spielern vorschreiben sollte, was sie spielen dürfen und was nicht.

PCG: Gab es in letzter Zeit ein Spiel von Activision, dessen U.S.-Version Spieler vor Probleme stellte?
Wilding: *Battle Zone 2* hatte große Probleme mit deutschen Betriebssystemen. Die Kunden riefen bei uns an und wollten Hilfe. Da konnten wir natürlich nicht viel machen, da diese Version nie auf deutschen PCs getestet wurde. Schließlich hat Activision U.S.A. eine für unseren Markt optimierte Variante produziert, nämlich die lokalisierte Fassung.

PCG: Wie sieht Ihre rechtliche Handhabe gegen Händler aus, die sich nicht an die Importregelung halten?
Wilding: Ehrlich gesagt, weiß ich das nicht so genau. Bei *Quake 3* jedenfalls hat das System funktioniert. Die allermeisten Händler haben sich an unsere Regelung gehalten und die Originalversionen von uns bezogen. Folglich gab es gar keinen Grund, rechtliche Schritte zu ergreifen.

Kein Wunder also, dass besonders fanatische Spieler sich schon vor dem Erscheinen der deutschen Version die Software per Internetbestellung oder über einen Importhändler als Originalversion besorgen.

Den zeitlichen Vorsprung, den diese Grauimporte bieten, gibt es natürlich nicht umsonst. Zunächst einmal kosten importierte Spiele in den meisten Fällen deutlich mehr als solche, die über den offiziellen Vertriebsweg in die Regale der Händler gelangen. Porto, Verpackung und Zoll schlagen hier zu Buche, und so wandern für die neuesten Titel locker 120 Mark über die Ladentheke.

Wer in den sauren Apfel beißt und den Importzuschlag berappt, dem stehen aber womöglich die ärgsten Schwierigkeiten noch bevor: Wer ist beispielsweise für den Umtausch defekter CDs zuständig, und an wen wendet sich der Spieler für den Support? Zwar sind sich die meisten Hersteller grundsätzlich einig, dass unbürokratische Hilfe wesentlich zur Kundenbindung beiträgt. In der Praxis allerdings verweigern einige deutsche Niederlassungen den Besitzern von Grauimporten die Unterstützung. Alleingelassenen Spielern bleibt also nichts anderes übrig, als ihr Glück bei den amerikanischen Hotlines zu versuchen, eine Strategie, die unter Umständen viel Zeit und Telefongebühren kostet.

Ultima Ascension bietet hierfür das beste Bespiel. Obwohl das Spiel in Amerika schon seit längerem erhältlich ist, müssen deutsche Avatare noch immer auf eine teutonisierte Fassung des Fantasy-Epos warten. Hauptgrund hierfür ist neben der zeitaufwendigen Übersetzung wohl die Tatsache, dass der langerwartete Knaller in der U.S.-Version nur auf absoluten High-End-PCs akzeptabel läuft, und zudem Probleme mit bestimmten Grafikkarten hat. Diese Mängel werden wie üblich durch immer neue Patches und Updates beseitigt. Diesen Prozess, werden sich Käufer der übersetzten Version sparen können, EA hofft bis zum deutschen Release die meisten Bugs aufzuspüren.

Wer sich zum Kauf der U.S.-Fassung entschließt, darf sich nicht auf Electronic Arts' Hilfe verlassen. Die deutsche Niederlassung leistet nur für die übersetzte Version Support. Die Rettung kommt entweder aus dem Internet oder von den CD-ROMs der Fachzeitschriften. Sicher ist in jedem Fall, dass auch in Zukunft amerikanische Software in Deutschland erhältlich sein wird, ob offiziell oder als Grauimport. Fragt sich nur, ob es sich für den Durchschnittsspieler wirklich lohnt, nicht auf eine übersetzte und von der USK geprüfte Fassung zu warten. Stressfreier und kostengünstiger ist diese Lösung allemal, und in den allermeisten Fällen müssen Sie noch nicht einmal viel länger auf die Spiele warten als Kunden in den U.S.A.

Sollten Sie sich doch für den Grauimport entscheiden, müssen Sie sich allerdings im Klaren sein, dass Sie beim Kauf dieser Produkte möglicherweise auf eine ganze Reihe von Dienstleistungen verzichten.

Am besten sollten Sie sich noch vor dem Kauf beim Händler oder direkt beim Hersteller erkundigen, ob Sie bei Problemen mit Unterstützung durch den deutschen Kundendienst rechnen können.

Sascha Gliss

Nachgefragt bei EA

Ultima Ascension sei Dank ist für EA das Thema Grauimporte gerade topaktuell. Wie sieht der Service für Spieler der U.S.-Version aus?

■ MARC TRENNHEUSER arbeitet als PR Manager bei Electronic Arts Deutschland.

PC Games: Was ist Ihre Firmenpolitik zum Thema Grauimporte?

Trennheuser: EA Deutschland hat die Aufgabe, Spiele auf den deutschen Markt zu bringen, die einerseits den hiesigen Qualitätsansprüchen (Übersetzung) genügen und zum anderem dafür Sorge zu tragen, dass die Spielinhalte auch den gesetzlichen und moralisch-ethischen Vorstellungen in Deutschland entsprechen. Spiele, die als Grauimporte nach Deutschland kommen, sind schlichtweg nicht für den deutschen Markt gedacht, und deshalb distanzieren wir uns auch davon.

PCG: Zum Thema *Ultima 9*: Welche Unterstützung können Besitzer der U.S.-Version von EA Deutschland erwarten?

Trennheuser : Wir können deshalb für Importversionen von *Ultima Ascension* keinen Support leisten. Wir vertreiben hier lediglich die deutsche Version von *Ultima 9*. Außerdem wollen wir natürlich unsere Kunden dazu bringen, deutsche Spiele zu kaufen, da wir viel Geld in unsere Lokalisationen stecken und somit erstklassige Resultate erzielen.

PCG: Was aber tue ich, wenn ich mir trotz allem eine U.S.-Version besorgt habe, und Patches oder Bugfixes brauche?

Trennheuser : Entweder sollte man sich an den Importhändler wenden, oder versuchen Origin direkt zu kontaktieren. Normalerweise helfen die amerikanischen Kollegen auch im Ausland registrierten Spielern weiter.

PCG: Aus den unterschiedlichsten Gründen bevorzugen viele Spieler die amerikanischen Originale. Werden Sie irgendwann neben den übersetzten Fassungen auch die U.S.-Versionen anbieten?

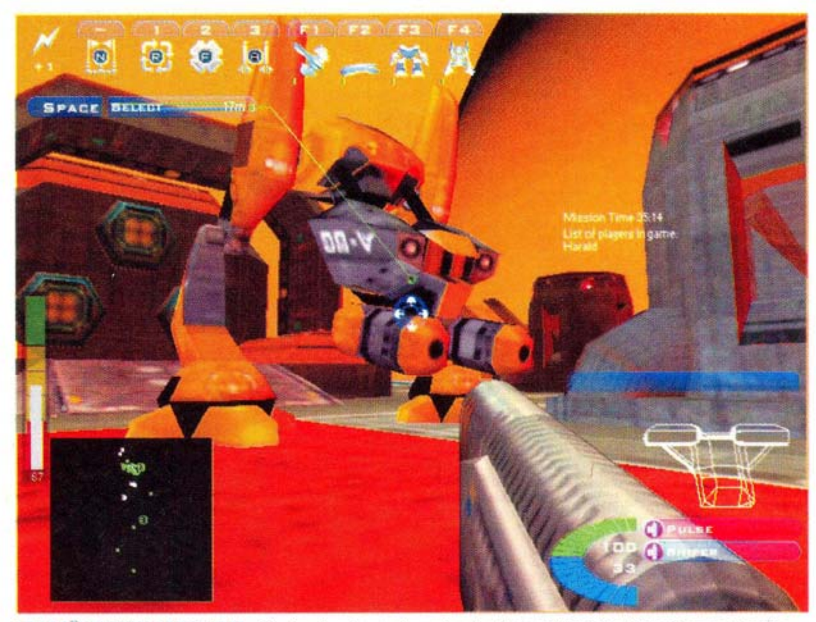
Trennheuser : Solange sich die deutsche und die US-Fassung nur durch die Sprache unterscheiden, ist dies sicherlich ein sinnvoller Service. Sind jedoch aus Gründen des Jugendschutzes Änderungen in der Software notwendig, funktioniert das leider nicht. Gott sei Dank hat EA bislang kaum derartige Produkte im Sortiment.

PCG: Ein Satz an die Leser: Warum sollten sie statt Grauimporten die lokalisierten Versionen von EA Deutschland kaufen?

Trennheuser : Wer im Englischen absolut fit ist, hat sicher keinen Nachteil, wenn er ein Original spielt. Für mich persönlich allerdings ist der Spielspaß höher, wenn ich dank einer professionellen Umsetzung der Handlung in meiner Muttersprache folgen kann.

„Grauimporte sind nicht für den deutschen Markt gedacht. Deshalb können wir für solche Spiele auch keinerlei Support leisten"

Marc Trennheuser, EA Deutschland



VERSTÄNDIGUNGSPROBLEM Käufer der Importversion hatten mit Battle Zone 2 arge Probleme. Das Spiel lief auf deutschen Betriebssystemen nicht einwandfrei.

■ **SCHÖNE NEUE WELT** Die optische Pracht von Black & White sucht ihresgleichen. Auch auf kleineren Rechnern kommen Sie in den Genuss dieser detaillierten Welt.

Das beste Spiel aller Zeiten?

Black & White könnte die Welt der Spiele für immer verändern. Wir haben die neueste Version probegespielt.

■ ENTWICKLER **Lionhead Studios** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Juni 2000** ■ SONSTIGES **Genialer Genremix mit Tiefgang und simpler Bedienung**

QUICKIE

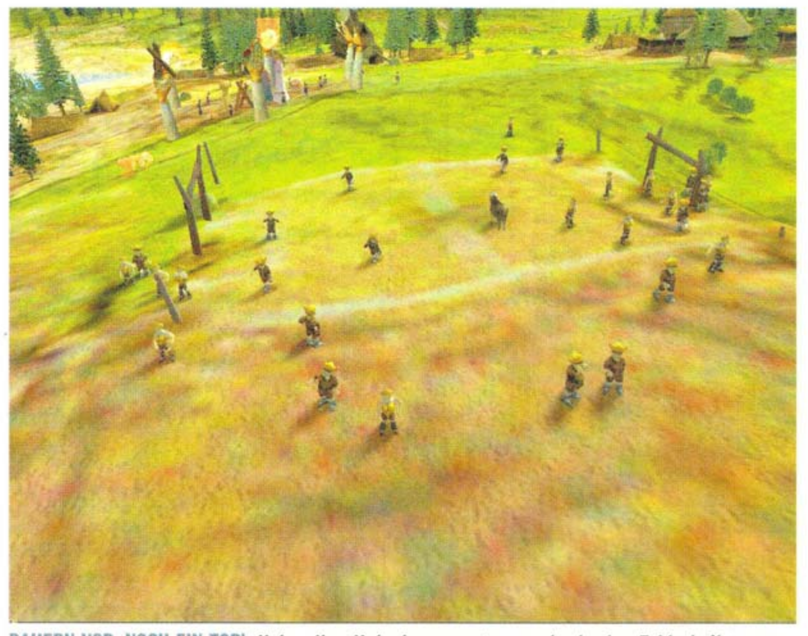
Was unterscheidet Black & White von anderen Spielen?
So viel, dass wir nicht alles aufzählen können!

Wie wäre es mit ein paar Einzelheiten?
Also: Eine vollständig simulierte Welt, komplexe Physik, innovative Bedienung, geniale Grafik, nicht-lineare Handlung, Tamagotchi-Feeling und vieles mehr.

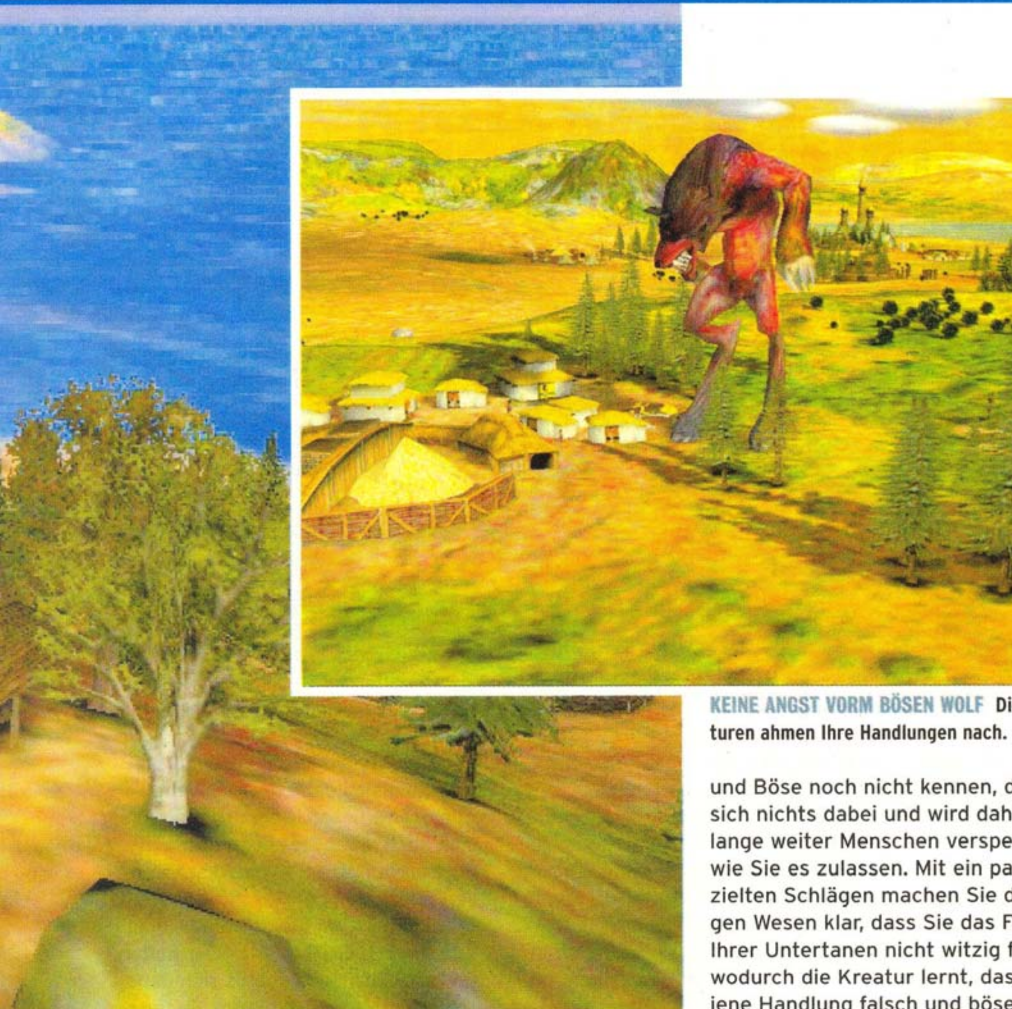
Klingt aufwendig. Also nix für meine Mittagspause?
Doch, denn ob Sie nur zehn Minuten oder zwei Stunden spielen, ist für den Spielverlauf egal. Krümeln Sie halt nicht auf die Tastatur!

Eines steht fest: *Black & White* ist das komplexeste Spiel aller Zeiten. Gleichzeitig ist es aber auch so leicht zugänglich, dass jedermann innerhalb von wenigen Minuten alle Funktionen beherrscht. Wir sagen Ihnen, was Sie von Molyneux' Meisterwerk erwarten können.

Ist es ein Strategiespiel? Ist es eine Simulation? Oder ist es ein Rollenspiel? Eigentlich hat *Black & White* von allem etwas und ist somit etwas völlig Neues. Ihre Aufgabe als Gott ist es, Ihre Welt zu beherrschen. Wie Sie das tun und wie das Ergebnis aussehen wird, hängt allein von Ihrer Spielweise ab. Die Entwickler Lionhead Studios haben eine vollständig simulierte Welt entwickelt, von der die Handlung des Spiels ebenso bestimmt wird wie von Ihren Aktionen. Auf gut Deutsch: Es gibt keine festen Missionen und keine lineare Handlung. Da *Black & White* so unglaublich komplex

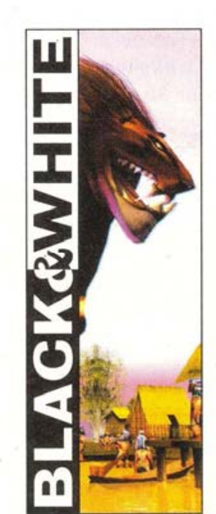


BAUERN VOR, NOCH EIN TOR! Haben Ihre Untertanen genug von der harten Feldarbeit, wagen sie eine Partie Fußball. Ein strenger Gott kann ihnen das natürlich schnell wieder austreiben.



KEINE ANGST VORM BÖSEN WOLF Die Kreaturen ahmen Ihre Handlungen nach.

und vielschichtig ist, haben wir diese Vorschau aufgeteilt, da sich das Spiel unmöglich auf ein paar Seiten ausreichend erklären lässt. Auf dieser Doppelseite erfahren Sie daher mehr über den groben Ablauf des Spiels. Auf den folgenden Seiten lesen Sie alles über die Steuerung und die Möglichkeiten, die Spielwelt zu erforschen, bevor wir Ihnen auf den letzten drei Seiten erklären, warum die Moral und die Kreaturen so wichtige Rollen in *Black & White* spielen.

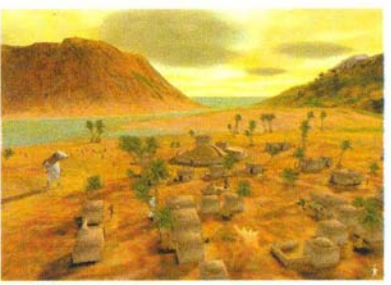


Eines der wesentlichen Elemente ist das Erforschen und Entdecken der Welt. So gut wie alle Objekte, vom Baum bis zum Menschen, können von Ihnen benutzt und manipuliert werden. Das gilt vor allem für die Kreaturen, die Sie in *Black & White* finden. Aus einem harmlosen Pferd kann ein fürchterliches Monster werden, aus einem Wolf dagegen ein edles Geschöpf mit einer engelsgleichen Aura. Wie sich diese Wesen entwickeln, hängt allein von Ihnen ab. Stellen Sie sich die Kreaturen als Kleinkinder vor, die von Ihnen lernen. Zum einen dadurch, dass Sie ihnen direkt zeigen, was Sie als Gut oder Böse empfinden. Zum Beispiel frisst Ihr junges Geschöpf einen Menschen, weil es hungrig ist. Da Kinder so etwas wie Gut und Böse noch nicht kennen, denkt es sich nichts dabei und wird daher solange weiter Menschen verspeisen, wie Sie es zulassen. Mit ein paar gezielten Schlägen machen Sie dem jungen Wesen klar, dass Sie das Futtern Ihrer Untertanen nicht witzig finden, wodurch die Kreatur lernt, dass eben jene Handlung falsch und böse ist. Finden Sie es dagegen vollkommen richtig, dass Ihr Schützling Menschen vernascht, streicheln Sie ihn nach jedem Festmahl, um ihn zu loben und ihn in seinem Handeln zu bestärken.

Doch nicht nur diese direkten Handlungen beeinflussen das heranwachsende Wesen, sondern auch, wie Sie mit der Welt und ihren Einwohnern umgehen. Dadurch lernt es beispielsweise, mit Steinen zu werfen, Zaubersprüche einzusetzen oder sich Nahrung von Bäumen zu holen. All das geschieht nicht auf einen Schlag, sondern nach und nach. Die Auswirkungen sehen Sie direkt an den Veränderungen in der Landschaft. Sind Sie ein gutmütiger, gerechter Gott, wird die Welt heller, hat freundlichere Farben, vielleicht sogar einen romantischen Regenbogen. Als böser Tyrann blicken Sie auf einen Kontinent, der in ein düsteres Licht getaucht ist und auf dem die Untertanen vor Angst lieber mehr arbeiten als Fußball zu spielen oder sich zu lieben. Da jeder Spieler mit seinem eigenen Charakter den Verlauf beeinflusst, wird jedes Spiel anders verlaufen. Bemerkenswert ist, dass man im Einzelspieler-Modus nicht wirklich verlieren kann. Selbst wenn man seine Untertanen völlig vernachlässigt, werden diese nicht aussterben, da sie sich dann eben selbst um ihr Überleben kümmern. Allerdings verlieren sie dadurch den Glauben an Sie, so dass Sie nicht mehr angebetet werden. Die Folge: Sie haben weniger Mana und weniger Einfluss auf die Welt, weswegen Sie nie alle Details des Spiels kennen lernen werden. Ob Sie als guter, böser oder neutraler Gott agieren, wirkt sich nicht auf die Spiellänge oder den Schwierigkeitsgrad aus, versichert Peter Molyneux. „Alle werden die gleichen Chancen haben, nur das Spielerlebnis wird unterschiedlich sein", verspricht er. Dazu mehr auf den folgenden Seiten.

Peter Molyneux ist enorm stolz auf die Leistung seines Teams, dieses Konzept umzusetzen: „Seit rund zwei Jahren spielen wir Testversionen und analysieren, ob sich der Charakter des Spielers wirklich auswirkt. Am deutlichsten sieht man das bei den Kreaturen. Einer unserer Programmierer ist ein sehr stiller, introvertierter Typ und genauso verhält sich auch sein Geschöpf. Ich bin dagegen der grausame Herrscher, und so sieht auch meine Welt aus. Die ist ganz schön düster!" *Black & White* zeigt das durch die langsame Veränderung der Welt. Böse Kreaturen erhalten schrittweise eine dunklere Hautfarbe, größere Zähne, längere Krallen und eine aggressivere Körperhaltung. Das Geschöpf eines guten Gottes ist dagegen heller, bewegt sich anmutiger und sieht liebenswerter aus. Sogar die Musik und die Geräusche ändern sich, abhängig von der Moral des jeweiligen Gottes, und wechseln von sanft-harmonisch bis schräg-bedrohlich. Da ein Wesen ständig von Ihnen dazulernt, ist es ein Heidenspaß, zu beobachten, wie es zum Beispiel im Winter mit Schneebällen wirft, zur Musik einer beliebigen CD aus Ihrer Musiksammlung tanzt, Zaubersprüche übt oder mit den Dorfbewohnern Fußball spielt. *Black & White* ist für Einzelspieler genauso fesselnd wie für „Götter", die gerne im Netzwerk oder Internet mit anderen Personen spielen wollen. Über die Mehrspieler-Komponente von *Black & White* sowie die Erweiterungen, die Lionhead nach der Veröffentlichung des Spiels kostenlos zur Verfügung stellen will, erfahren Sie alles in der nächsten Ausgabe von PC Games.

Florian Stangl



DIE WÜSTE LEBT Lionhead plant, neun verschiedene Landschaftstypen zu entwerfen.

Erforschen und Entdecken

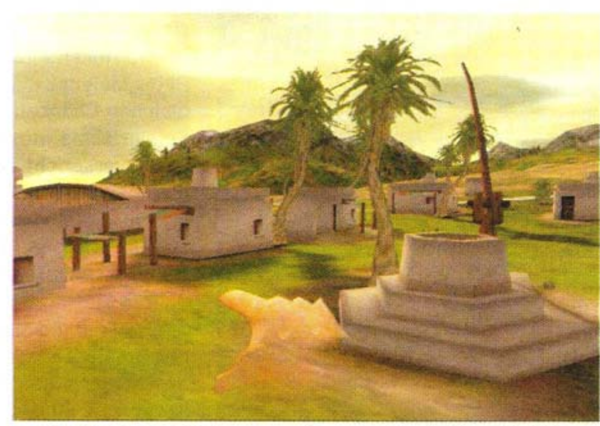
Sogar ohne richtig zu spielen, können Sie sich stundenlang mit der komplexen Welt von Black & White beschäftigen.

QUICKIE

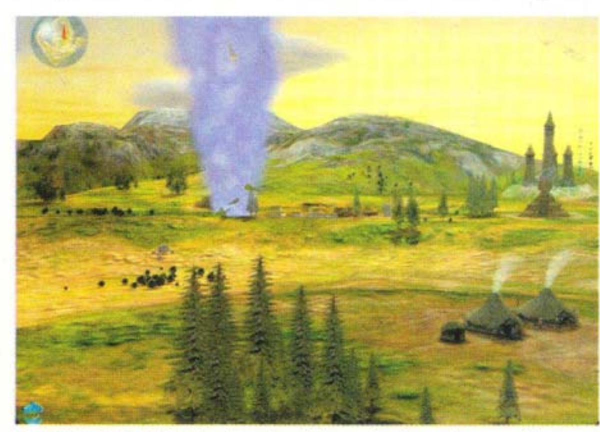
Was heißt Erforschen und Entdecken?
Sie dürfen so gut wie alles in der Welt manipulieren: Bäume ausreißen, Steine werfen, Gewitter heraufbeschwören, Ihre Schützlinge verkuppeln oder ihnen einen Ball zum Fußballspielen geben.

Was noch?
Mit dem Physiksystem lassen sich lustige Dinge anstellen. So kann man Felsen einen Abhang herunterrutschen lassen - oder einen Dorfbewohner, wenn man ein böser Gott sein will.

Und was kann ich dabei entdecken?
Jede Ihrer Taten wird vom Spiel analysiert und umgesetzt. Sind Sie böse, wird die Welt düsterer, die Bewohner arbeiten härter und so weiter.



DIE HAND GOTTES **Mit der mausgesteuerten Hand ziehen Sie sich durch die Welt, nehmen Objekte auf und benutzen Zaubersprüche.**



STURM UND DRANG **Aus dem Gewitterzauber kann dieser verheerende Tornado entstehen, wenn Sie das entsprechende Symbol kennen.**

Sie kommen als Gott auf eine fremde Welt - was tun? Am besten, Sie erforschen erst einmal in Ruhe die Umgebung und probieren aus, was sich mit Bäumen, Felsen und Einwohnern so anstellen lässt. Bis Sie alles herausgefunden haben, können Stunden vergehen.

Black & White ist auf keinen Fall mit anderen Strategiespielen vergleichbar. Die Welt basiert nämlich nicht auf Ereignissen, die ausgelöst werden, sobald der Spieler eine bestimmte Stelle auf der Karte erreicht. Vielmehr simuliert Lionhead einen lebendigen Kontinent mit intelligenten Bewohnern, die auch ohne Ihren Einfluss leben. Ihre Aktionen lösen daher nicht nacheinander bestimmte Ereignisse aus, sondern verändern die Rahmenbedingungen der Simulation, was wiederum neue Vorfälle verursacht. Um das komplexe, aber nicht abschreckend komplizierte System zu durchschauen, dürfen Sie einfach die Gegend nach Herzenslust erkunden. Zu Beginn des Spiels gibt es keinen Zeit- und Handlungszwang, sondern die Möglichkeit, sich in aller Ruhe mit der Steuerung und der Spielphysik vertraut zu machen. Götter brauchen bekanntlich keine Menüs oder Buttons, mit denen sie ein Spiel steuern. Daher haben Sie in *Black & White* nur eine göttliche Hand, mit der Sie alles manipulieren und sich bewegen. Gesteuert wird mit der Maus, indem Sie einfach auf eine Stelle in der Landschaft klicken und sich dann dort hinziehen oder wegdrücken. Genauso drehen Sie sich auch, oder Sie klicken einfach doppelt auf eine Stelle und schon rasen Sie an den gewünschten Ort. Die Objekte nehmen Sie genauso einfach auf: Einfach die Hand darüber halten und anwählen, egal, ob es sich dabei um einen Menschen, Baum, Felsen oder Zauberspruch handelt. Alle Objekte unterliegen einem physikalischen System, dass für realistische Schwerkraft sorgt und Felsbrocken über den Boden kullern lässt oder einen brennenden Baum im Wasser löscht.

Wozu man das braucht, fragen Sie sich? Ganz einfach: Ihr Gegner könn-

■ ZUCKERBROT UND PEITSCHE
Sie können mit Ihren Untertanen tun und lassen, was Sie wollen. Schenken Sie ihnen Essen oder strafen Sie die Leute mit Blitz und Donner.

te mit einem Feuerball einen Baum entzünden und ihn auf Ihre Wälder werfen, die dann zu brennen anfangen. Ohne Wälder gibt es aber weniger Nahrung und Baumaterial für Ihre Untertanen, also sollten Sie schleunigst den Brand löschen. Ähnliche Möglichkeiten gibt es für so gut wie alles, was Sie im Spiel finden. Nur Ihre Fantasie scheint dem Machbaren Grenzen zu setzen. Ihre Untertanen locken Sie mit einem sachten Klopfen auf ein Haus ins Freie. Wenn Sie diese dann packen und vor ein paar Steine stellen, werden sie damit beginnen, aus den Felsen Material für neue Häuser klopfen. Alle Einwohner der Welt gehen ständig ihren gewohnten Tätigkeiten nach: Sie sammeln Nahrung, spielen Fußball, schmeißen rauschende Dorffeste, bauen Ihnen einen Tempel, gehen Fischen oder kommen zu Ihrer Zitadelle, um Sie anzubeten. Beten die Jünger nicht oft genug, läuten Sie die Glocke auf dem Dorfplatz, worauf die Menschlein sofort zu Ihrer Zitadelle strömen und Sie anhimmeln.

Die Huldigungen bringen Ihnen das Mana für die Zaubersprüche, die Sie im Lauf des Spiels erhalten und ständig verstärken. Die Zauber sind aber nicht einfach in den Varianten Feuerball Nummer 2 oder Blitz Variante 3 erhältlich, sondern müssen mit Hilfe von magischen Symbolen aufgepäppelt werden. Beispiel: Ein simpler Feuerball schreckt den Gegner nur kurz. Malen Sie aber mit der Hand vorher ein Pentagramm auf den Boden, werden aus einem Ball fünf viel stärkere. Diese Symbole können Sie entweder selbst herausfinden oder Sie erhören die Gebete Ihrer Untertanen und erhalten dann vielleicht als Belohnung einen Hinweis oder sogar einen neuen Zauberspruch. Der stärkste Spruch wird durch ein besonders schwieriges Symbol aktiviert – der Unterschrift von Molyneux. „Das habe ich nur eingebaut, um zu verhindern, dass ich im Mehrspielermodus verliere", gesteht der Lionhead-Chef lachend.

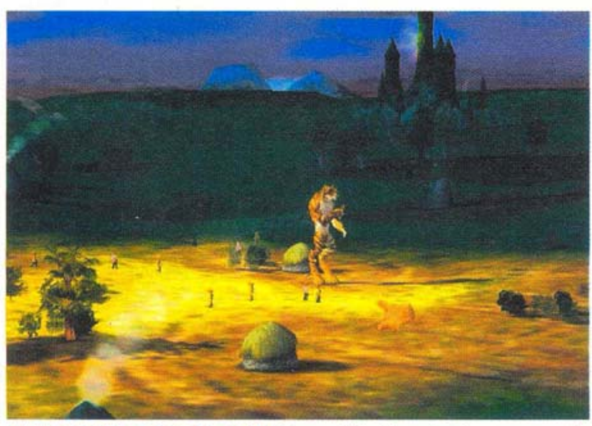


DAS PARADIES AUF ERDEN So schön kann eine Welt sein, wenn sie von einem lieben Gott beherrscht wird. Wer vor Grausamkeiten nicht zurückschreckt, wird erleben, wie das Land immer düsterer und abweisender wird.

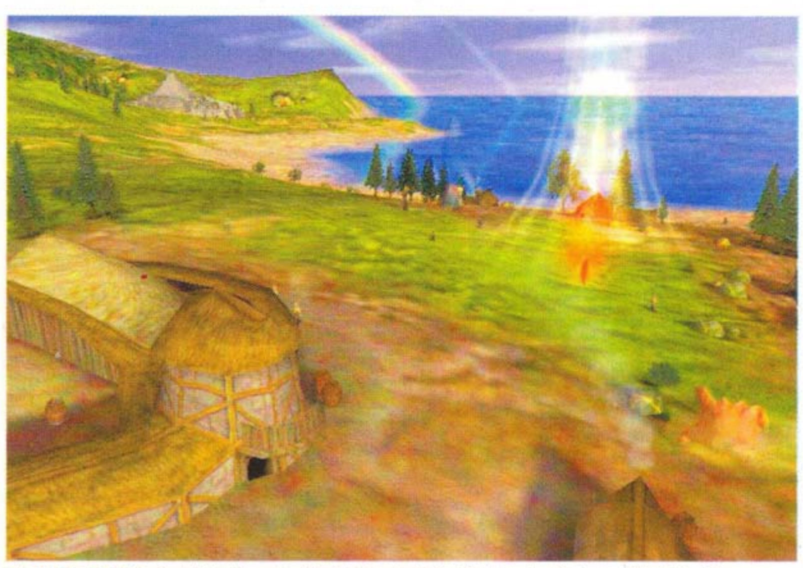


Um herauszufinden, wie die Stimmung Ihrer Schützlinge ist, flitzen Sie einfach ganz nahe an den Boden heran und beobachten sie. Ist die Kornkammer gut gefüllt, haben die kleinen Geschöpfe mehr Zeit für Romanzen oder andere Freizeitaktivitäten. Wollen Sie der Natur auf die Sprünge helfen, packen Sie einfach ein Männchen und stellen es neben eine Frau. Haben die beiden keine dringenderen Probleme, verschwinden Sie in einer Hütte und ... äh ... sorgen für Nachwuchs, der dann langsam heranwächst. Je mehr Untertanen Sie haben, desto größer wird Ihr Einflussbereich, der irgendwann an ein neues Dorf heranreicht. Dort finden Sie ein neues der insgesamt neun Völker, das Sie ebenfalls bekehren sollten. Jeder Stamm hat besondere Fähigkeiten und Zaubersprüche, die Sie durch das Erhören der Gebete erhalten können. Bis Sie allerdings so weit kommen, wollen bestimmte Aufgaben erfüllt werden. Beispiel: Um Ihre erste Kreatur (gewissermaßen Ihren Vertreter auf Erden) zu finden, müssen Sie eine von Felsen versperrte Schlucht frei räumen. Entweder entdecken Sie den Zugang selbst oder Sie bemerken, dass Ihre Untertanen immer wieder vor der Sperre stehen und auf sie deuten, um Ihnen einen Hinweis zu geben. Sollten Sie wirklich nicht weiterkommen, helfen Ihnen Ihre beiden Ratgeber – Engelchen und Teufelchen – mit moralisch völlig unterschiedlichen Vorschlägen weiter.

Florian Stangl



NACHTS SIND ALLE TIGER GRAU Tag und Nacht wechseln genauso wie die Jahreszeiten. Schnee und Regen sind selbstverständlich.



ES WERDE LICHT Spektakuläre Grafikeffekte sind für Lionhead selbstverständlich. Hier zaubert ein Gott gerade einen Heilspruch für sein angeschlagenes Dorf.

Jenseits von gut und böse

Moral spielt eine wichtige Rolle in Black & White. Sie bestimmen als Gott der Welt, was richtig und was falsch ist.

QUICKIE

Gibt es eine Geschichte in *Black & White*?
Ja, aber die schreiben Sie selbst!
Wie bitte?
Sie sind doch Gott! Also bestimmen Sie mit Ihren Handlungen den Verlauf der Geschichte.
Und was soll das mit gut und böse sein?
Das Spiel wertet Ihre Aktionen nach moralischen Gesichtspunkten aus. Dadurch wird das Spiel nicht schwerer oder leichter, sondern alle Elemente der Welt ändern sich entsprechend.
Gibt es ein Spielziel?
Sie können *Black & White* stundenlang alleine spielen, doch Ziel ist es, Ihre Kreatur im Mehrspielermodus gegen andere antreten zu lassen.

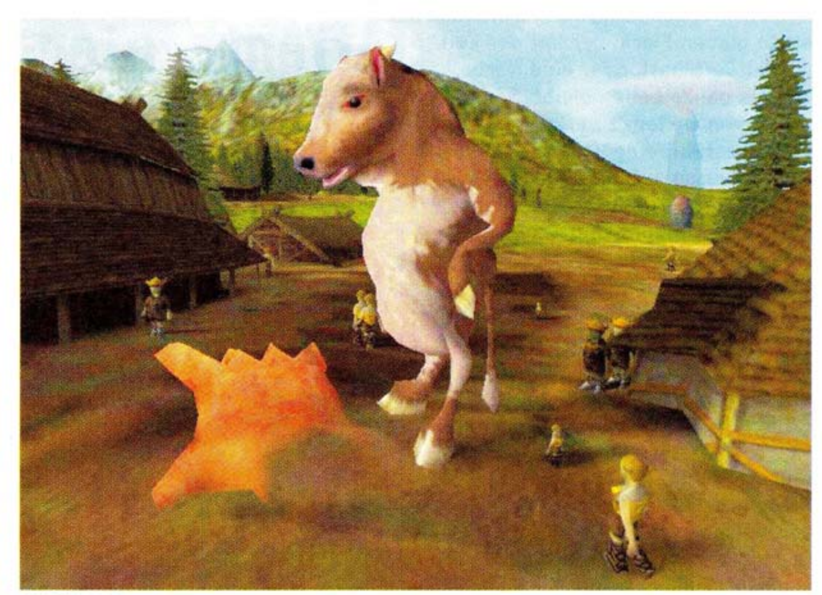
Das Missionsdesign ist so ungewöhnlich, dass es eigentlich gar keine echten Missionen gibt. Der Spieler kann vielmehr als Gott die Gebete seiner Schützlinge erhören oder sie ignorieren. Dadurch ergibt sich auch die Handlung des Spiels.

Black & White kennt keine Missionen im klassischen Sinn. Es gibt auch keinen festen Ablauf oder verzweigende Handlungsstränge. Der Trick ist, dass Peter Molyneux und sein Team dem Spieler alle Freiheiten lassen, den Verlauf des Spiels selbst zu bestimmen, um das Gefühl, ein Gott zu sein, zu verstärken. In der Praxis funktioniert das folgendermaßen: Einer Familie läuft ein kleiner Junge weg, der dann nicht mehr nach Hause findet und völlig erschöpft irgendwo in der Wildnis liegt. Seine Mutter betet zu Ihnen, ihr zu helfen, was Sie anhand einer von der 3D-Engine gezeigten Animation sehen. Jetzt müssen Sie sich entscheiden, ob Sie ihr helfen wollen, den Jungen zu suchen und ihn zu heilen, damit er nach Hause laufen kann. Oder Sie packen die Frau und werfen sie ins Wasser, um den Dorfbewohnern klarzumachen, dass ihr Gott nicht mit solchen Lappalien belästigt werden will. Was auch immer Sie tun, es wird entweder die Furcht oder den Glauben Ihrer Untertanen steigern. Durch Ihre Entscheidung wird aber nicht einfach ein Schalter umgelegt, der dann dem Programm sagt: „Der Spieler ist böse, also haben die Einwohner jetzt Angst vor ihm." Vielmehr trägt es dazu bei, allmählich ein Porträt des Spielers anzufertigen, das sich im Verhalten der Einwohner, der Landschaft und Ihrer Kreatur widerspiegelt. Eine klare Trennung von Schwarz und Weiß, Gut und Böse gibt es aber nicht. Lionhead will Ihnen nicht vorschreiben, was moralisch verwerflich ist und was nicht. Das bestimmen alleine Sie in Ihrem Spiel. Noch ein Beispiel: Ein gut



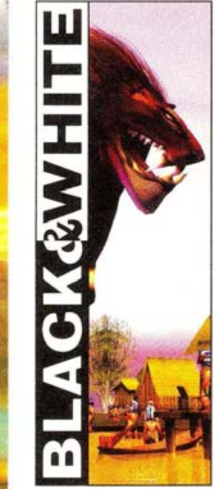


WEIBLICH, LEDIG, BUNT SUCHT Diese hochgewachsene Schildkröte besitzt offensichtlich einen besonders guten Charakter.



KUH IM KORB Ihre Kreaturen erregen immer viel Aufsehen bei den Dorfbewohnern, bis sich diese irgendwann an den Anblick gewöhnt haben. Angst haben sie zunächst keine.

■ MORPHENDE LANDSCHAFT Mit jeder Ihrer Taten verändert sich die Umgebung ein klein wenig. Ihre Definition von Moral gibt die Richtung vor.

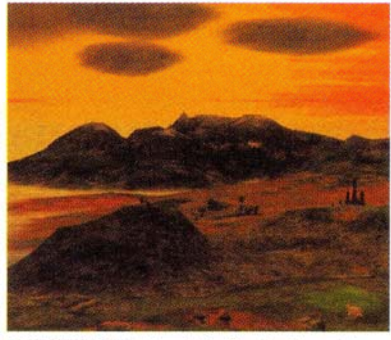


Um Ihr Geschöpf für Kämpfe zu rüsten, können Sie ihm zeigen, wie es mit Felsbrocken wirft oder Zaubersprüche benutzt.

genährtes Bauernpaar besitzt viele Kühe, die anderen Dorfbewohner dagegen hungern. Sie können nun sagen: „Was interessiert das mich? Sollen sie halt mehr Getreide futtern!" Das macht die Dorfbewohner nicht glücklich, aber sie werden überleben. Oder Sie denken sich: „Skandal! Den Bauern reiß ich den Zaun ein, damit die Kühe frei herumlaufen können!" Oder Sie bestrafen die Dorfbewohner, weil deren Kinder einfach Kühe klauen, was den Bauern natürlich gar nicht gefällt. Wie gesagt: Das alleine ändert nicht den Spielverlauf. Es ist vielmehr die Summe Ihrer Taten, die in Ihrem Volk ein Bild von Ihnen entstehen lässt. Es ist auch nicht entscheidend, in welcher Reihenfolge und ob Sie überhaupt die Aufträge Ihrer Untertanen akzeptieren. Manchmal kann es den weiteren Spielverlauf positiv beeinflussen, wenn Sie sich frühzeitig um bestimmte Dinge kümmern, doch in den meisten Fällen dürfen Sie nach Belieben schalten und walten.

Am leichtesten erkennbar ist Ihr persönlicher Charakter in der Entwicklung Ihrer Kreatur, von der Sie immer nur eine haben dürfen. In den ersten Minuten von *Black & White* entdecken Sie ein im dichten Nebel verborgenes Tal, in dem drei Tiere darauf warten, von Ihnen mitgenommen zu werden. „Sie sind wie kleine Welpen", beschreibt Peter Molyneux das Szenario. „Sie sehen die Hand des Spielers, springen hoch und winken, um auf sich aufmerksam zu machen." Haben Sie sich für eines entschieden, folgt es Ihnen zu Beginn auf Schritt und Tritt. Wie ein kleines Kind weiß es nicht viel über seine Welt, lernt aber schnell dazu. Wenn es Hunger hat, wird es sich wahrscheinlich einen Dorfbewohner schnappen und Sie müssen ihm durch Schläge oder Streicheln beibringen, ob Sie das gut oder schlecht finden. Das Wesen hat einen gewissen Spieltrieb, den es mit Steinen oder anderen Objekten auslebt. Außerdem beobachtet es Sie ständig und ahmt Ihre Handlungen nach. Wie ein echtes Menschenkind lernt es so, die Moral der Gesellschaft, in der es aufwächst, zu verstehen und sich anzueignen. Anfangs sind alle Geschöpfe neutral eingestellt, also weder gut noch böse. Schlagen Sie Ihr Alter Ego jedoch häufig, wird es mit der Zeit aggressiver, auch anderen Lebewesen gegenüber. Behandeln Sie es dagegen gut, wird es wahrscheinlich ein liebenswertes Geschöpf, das aber auch kämpfen kann, wenn es angegriffen wird.

Um Ihr Geschöpf für Kämpfe zu rüsten, können Sie ihm zeigen, wie es mit Felsbrocken wirft oder Zaubersprüche benutzt. Dazu machen Sie einfach die entsprechenden Bewegungen vor – die Kreatur wird sie nachahmen. Sogar die Verstärkung eines Zaubers unter Verwendung der Symbole kann es lernen. Wenn es zum Kampf kommt, benutzen die 22 verschiedenen Tiere wie Kuh, Pferd, Wolf, Tiger oder Schildkröte unterschiedliche Techniken und Spezialschläge, die hervorragend an-



ROMANTIK PUR Der stete Wechsel von Tag und Nacht sorgt für tolle Sonnenuntergänge.

imiert sind. Jeder Treffer verursacht einen blauen Fleck, der mit der Zeit wieder verblasst, oder eine Narbe, die das ganze Leben bleibt. So ist schon von weitem zu erkennen, wie kampfgestählt eine Kreatur ist, was Rückschlüsse auf ihre Fähigkeiten und die ihres Herrn zulässt. Nicht nur die Kampfkühe und Schlachtschildkröten lassen die Fetzen fliegen, sondern auch die Götter selbst. Mit Zaubersprüchen wie Blitz, Feuerball oder Gewitter setzen Sie der Bevölkerung des Kontrahenten zu oder Sie schützen Ihre Anhänger mit einer magischen Energieglocke. Eines müssen Sie stets bedenken: Sie können als Gott nur dort selbst eingreifen, wo Sie Einfluss besitzen. Dieser Bereich wird durch einen roten Ring markiert, der vom Stadtzentrum ausgeht und irgendwo im Gelände endet. Bis dorthin können Sie zaubern oder Objekte aufnehmen. Den Rest der Welt dürfen Sie zwar erkunden, aber nur Ihre Kreatur dort für Sie agieren lassen – Ihnen selbst sind die Hände gebunden. Ihren Machtbereich dehnen Sie aus, indem sich die Bevölkerung vermehrt und neue Gebäude errichtet, ähnlich der Vorgehensweise in Blue Bytes *Die Siedler*. Dadurch erreichen Sie auch das Gebiet des Gegners, um ihn eventuell anzugreifen. Besonders wichtig ist diese Vorgehensweise im Mehrspielermodus, den wir Ihnen in der nächsten Ausgabe von PC Games ausführlich vorstellen. In der Mehrspieler-Variante *Black & White Worlds* treffen die Gegenspieler auf einem großflächigen Kontinent aufeinander und beginnen jeweils mit einem Dorf eines relativ schwachen Volks. Auf der Karte verteilt sind die anderen Stämme, die begehrte Rohstoffe und vor allem Zaubersprüche ihr Eigen nennen. Natürlich versucht jeder Spieler schnellstmöglich, seinen Einflussbereich auf diese Gebiete auszudehnen. Deswegen ist es so wichtig, dass Ihre Kreatur schnell den Umgang mit Magie lernt, denn sie kann im Lager eines Gegners für viel Unruhe sorgen, während dieser gerade expandiert, während Sie selbst dort nichts ausrichten können. Wenn Sie gerne wissen wollen, wie sich Ihre Taten auf die Umgebung bislang ausgewirkt haben und welche moralischen Werte Sie vermittelten, lohnt sich ein Gang ins Innere Ihrer Zitadelle. Dort finden Sie nicht nur Optionsmenüs, sondern vor allem eine Galerie all Ihrer Kreaturen und eine Art Zehn Gebote. Diese können zum Beispiel lauten „Du sollst keine Menschen essen" oder „Du sollst Angst vor deinem Gott haben". Diese Gebote sind jedoch nicht für den gesamten Spielverlauf festgeschrieben, sondern können sich – Ihren weiteren Taten entsprechend – ändern. „Es ist sehr schwer, ein wirklich guter oder besonders böser Gott zu werden", gibt Peter Molyneux zu . „Aber wer sich viel Zeit nimmt, kann das natürlich erreichen."

Mit Feuerbällen oder Gewittern setzen Sie der Bevölkerung des Kontrahenten zu.

Florian Stangl

Affentheater und Krokodilstränen

Was aus den Kreaturen wird, die Sie im Spiel finden, hängt vom Spieler ab. Wie Kinder ahmen sie Ihre Handlungen nach.



1 **Aussehen:** Li-La-Launeaffe mit Rauschgoldengel-Fell
Charakter: Nett, zuvorkommend, gutmütig, kuschelig

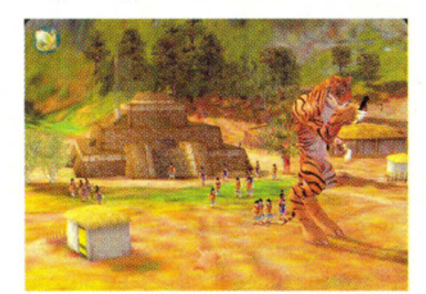
2 **Aussehen:** Affig; wohl dem Dschungelbuch entsprungen
Charakter: Etwas schlichtes Gemüt und kinderlieb

3 **Aussehen:** Grantiger Urbayer, Typ „Oktoberfest"
Charakter: Aufbrausend, schlagkräftig und verfressen

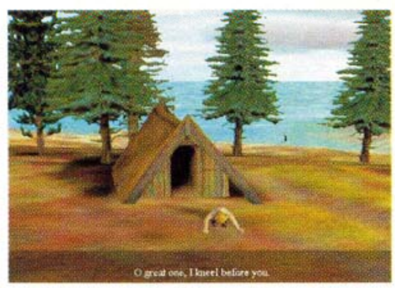
4 **Aussehen:** Großer Bruder von Urmel aus dem Eis
Charakter: Putzig und tollpatschig, aber kräftig

5 **Aussehen:** Künftige Damenhandtasche auf zwei Beinen
Charakter: Bissiger Zeitgenosse mit Schuppenproblem

6 **Aussehen:** Hausdrache mit Haaren auf den Zähnen
Charakter: Modell „Else Kling" an einem schlechten Tag



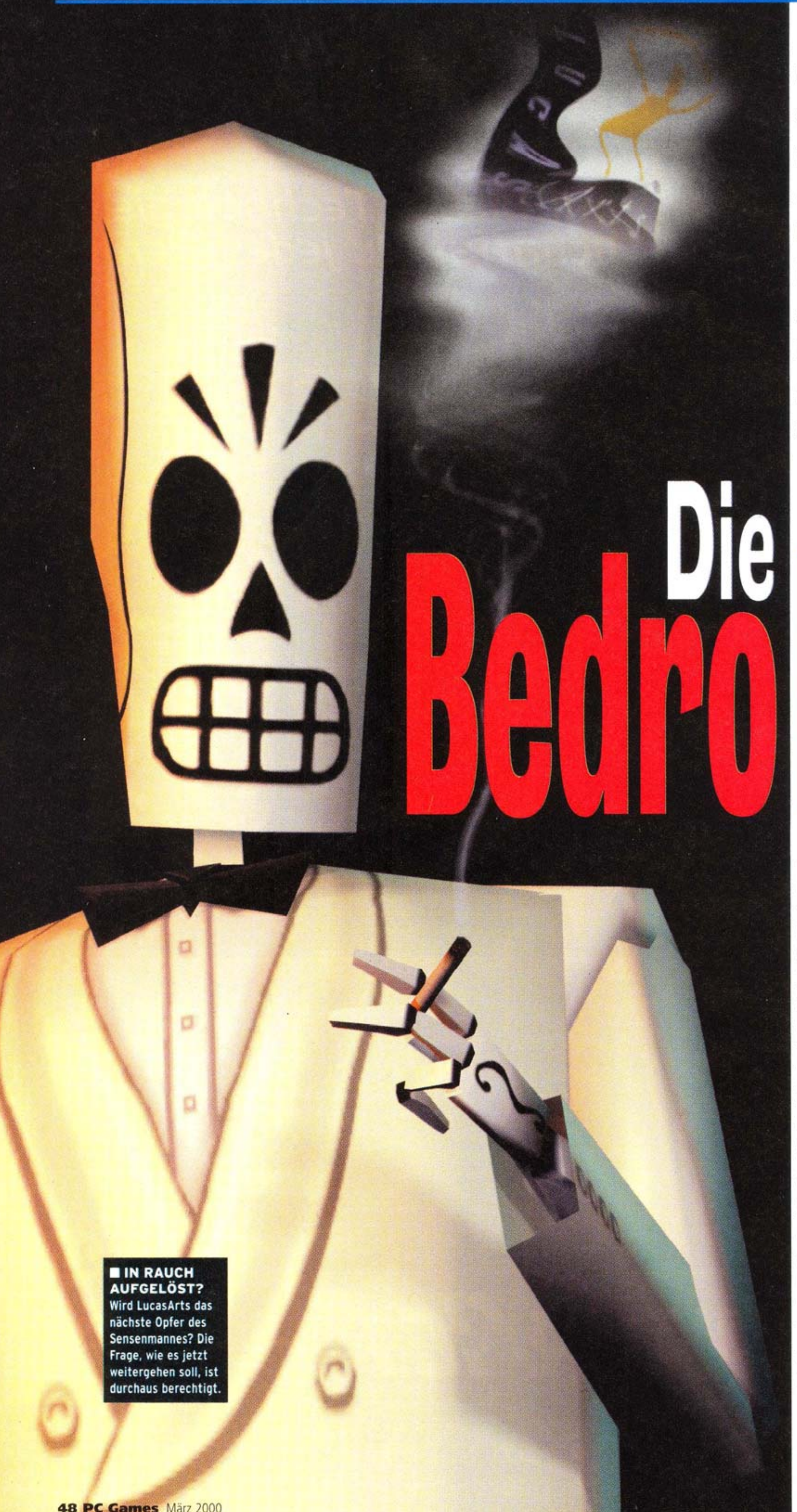
GUTEN HUNGER Wenn Sie nicht wollen, dass der Tiger Menschen frisst, schlagen Sie ihn.



GOTTESANBETERIN Erhören Sie das Flehen der Untertanen, winkt eine Belohnung.



GANZ SCHÖN AFFIG Mit der Hand Gottes kraulen Sie Ihre Kreatur, um Sie zu loben. Schläge dagegen sorgen für Furcht und Respekt.



■ IN RAUCH AUFGELÖST?
Wird LucasArts das nächste Opfer des Sensenmannes? Die Frage, wie es jetzt weitergehen soll, ist durchaus berechtigt.

George Lucas laufen die Spieldesigner davon: Mit den Vorbereitungen zu *Star Wars: Episode 2* eigentlich mehr als ausgelastet, dürften die Kündigungen hochkarätiger Mitarbeiter bei der Computerspieleabteilung LucasArts für zusätzliche graue Härchen im Bart des Krieg-der-Sterne-Schöpfers sorgen.

Die Dunkle Bedrohung

Flankiert von warmen Große-Verdienste-alles-Gute-für-die-Zukunft-Worten gab LucasArts am 13. Januar in einer Pressemitteilung bekannt, dass Jack Sorensen die Firma verlassen hat. You don't know Jack? In die Amtszeit des LucasArts-Chefs fallen Klassiker wie *Jedi Knight* und *Monkey Island 3*, aber auch Flops der Sorte *Rebellion* und *Yoda Stories*. Als Nachfolger steht bereits der bisherige Entwicklungsleiter in den Startlöchern, dem zu wünschen ist, dass er sich von der langjährigen Firmenpolitik verabschiedet und endlich konkurrenzfähige 3D-Engines einkauft. Das war nämlich bislang der größte Kritikpunkt vieler LucasArts-Titel: Exzellente Atmosphäre dank hauseigener Lizenzen und herausforderndes Missionsdesign, aber technologisch deutlich unterlegen - zuletzt gut zu beobachten beim Duell *Tomb Raider 4* vs. *Indy 5*.

Zeitgleich mit Jack Sorensen quittierten Tim Schafer und Aric Wilmunder den Dienst. Tim Schafer ist der Bekanntere von beiden und für eine Reihe von Adventures (unter anderem *Grim Fandango*) verantwortlich. Herrn Wilmunder haben Adventure-Fans die



GROSSE FUSSSTAPFEN Im Echtzeitstrategiespiel Force Commander führen Sie Luke Skywalker & Co. gegen 3D-AT-AT-Walker in die Schlacht.

berühmte SCUMM-Steuerung zu verdanken: Ende der 80er-Jahre war es noch die Regel, dass man Kommandos für die Spielfigur per Tastatur eingibt („Nimm Flasche", „Schau" etc.). Erst mit *Maniac Mansion* (1987) wurde dies anders: Aus einer vorgegebenen Liste an Verben („Rede mit", „Öffne", „Benutze" etc.) und fein säuberlich aufgelisteten Gegenständen bastelte man per Maus einfach die passenden Sätze zusammen („Benutze Brot mit Aquarium") - von *King's Quest* über *Leisure Suit Larry* bis zu *Baphomet's Fluch* wurde dieses Prinzip später von Konkurrenten adaptiert.

Die meisten Designer zählen zur „alten Garde", sind also schon seit jener Zeit dabei, als LucasArts noch Lucasfilm Games hieß.

Auch Larry Holland, Chef von Totally Games und verantwortlich für sämtliche *Star-Wars*-„Flugsimulationen" (*X-Wing, TIE-Fighter, X-Wing Alliance* etc.), wird auf absehbare Zeit keine weiteren Spiele für LucasArts produzieren. Sein Knowhow kommt ab sofort Activision zugute. Wenn man weiß, dass sich dieser US-Spieleriese die *Star Trek*-Lizenz gesichert hat, dann braucht man nicht viel Fantasie, um die Art der nächsten Larry-Holland-Spiele zu erahnen.

Ketzerische Zungen werden die Frage stellen: Wen schert's, wenn ein paar Entwickler kündigen? Doch prominente Spieleregisseure wie Peter Molyneux (*Black & White*), Sid Meier



AUSSTEIGER Wir vermuten, dass Ex-LucasArts-Boss Sorensen in der Branche bleibt.

Denn sie wissen, was sie tun

Mittlerweile hat LucasArts mehr als ein halbes Dutzend Designer verschlissen, nach denen sich andere Hersteller alle zehn Finger lecken würden.

Tim Schafer



Spezialist für:
Adventures
Hat mitgearbeitet an:
Vollgas, Grim Fandango, Day of the Tentacle
Früher LucasArts, jetzt:
Noch nicht bekannt
Aktuelles Projekt:
Noch nicht bekannt



Ron Gilbert



Spezialist für:
Adventures
Hat mitgearbeitet an:
Monkey Island 1 + 2
Früher LucasArts, jetzt:
Cavedog
(*Total Annihilation*)
Aktuelles Projekt:
Good & Evil (Rollenspiel)



Larry Holland



Spezialist für:
Weltraum-Action
Hat mitgearbeitet an:
X-Wing, X-Wing Alliance
Früher LucasArts, jetzt:
Totally Games
Aktuelles Projekt:
Star-Trek-Simulationen für Activision



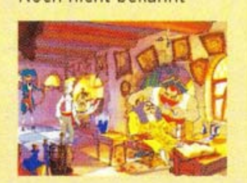
Justin Chin

Spezialist für:
3D-Action
Hat mitgearbeitet an:
Jedi Knight
Früher LucasArts, jetzt:
Infinite Machine
Aktuelles Projekt:
3D-Actionspiel für GT Interactive



Jonathan Ackley

Spezialist für:
Adventures
Hat mitgearbeitet an:
Monkey Island 3, Vollgas
Früher LucasArts, jetzt:
Stargazy Studios
Aktuelles Projekt:
Noch nicht bekannt



Ray Gresco

Spezialist für:
3D-Action
Hat mitgearbeitet an:
Jedi Knight
Früher LucasArts, jetzt:
Nihilistic
Aktuelles Projekt:
Vampire: The Masquerade (Activision)



(*Civilization 1-3*), Richard Garriott (*Ultima*-Serie) oder eben Tim Schafer sollte man nicht unterschätzen - sie haben im Spielebereich einen ähnlichen Stellenwert wie ein Steven Spielberg in Hollywood. Der letzte wirklich bekannte Name auf der LucasArts-Gehaltsliste ist damit Hal Barwood, der Mann hinter den *Indiana Jones*-Spielen.

Viele Fans sorgen sich deshalb zu Recht, ob es jemals Fortsetzungen ihrer Lieblingsspiele und -serien geben wird. Offiziell angekündigt sind derzeit lediglich das zum x-ten Male überarbeitete Echtzeitstrategiespiel *Force Commander* sowie der designierte *Jedi Knight*-Nachfolger *Obi Wan*. Zu diesem 3D-Actionspiel (basierend auf *Star Wars: Episode 1*) gibt es bislang allerdings nur spärliche Informationen; erste spielbare Szenen dürften Anfang Mai auf der Spielemesse E3 in Los Angeles zu sehen sein. Veröffentlichung: vermutlich nicht mehr in diesem Jahr. Und was ist mit *Monkey Island 4*? Aus LucasArts-Kreisen hört man, dass nach dem Riesenerfolg von *Monkey Island 3* (Gold-Status in Deutschland) tatsächlich über eine Fortsetzung nachgedacht wird. Wenn das Gerücht stimmt, dass erstens Schafer zusammen mit Sorensen und Wilmunder eine neue Firma gründet (die zeitgleiche Kündigung der drei lässt darauf schließen) und zweitens LucasArts eine weitere Zusammenarbeit mit Schafer anstrebt, dann ist die Rückkehr des *Monkey Island*-Helden Guybrush Threepwood durchaus im Bereich des Möglichen.

Petra Maueröder

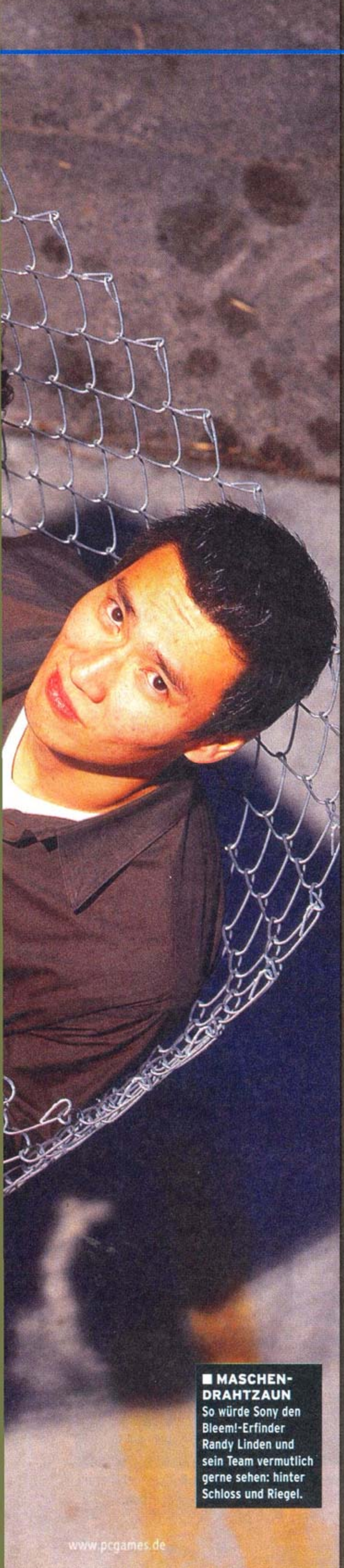
QUICKIE

Was bedeutet *bleem!*?
Das will Randy Linden bekannt geben, sobald 500.000 Einheiten verkauft sind.

Wie viele *bleem!* sind bislang verkauft?
Seit der Veröffentlichung im April 1999 über 120.000 Stück.

Was hält Sony von *bleem!*?
Fragen Sie lieber nicht ...

It's not a Sony!



■ MASCHEN-DRAHTZAUN So würde Sony den Bleem!-Erfinder Randy Linden und sein Team vermutlich gerne sehen: hinter Schloss und Riegel.

PlayStation-Titel am PC: Dank „Bleem!" mittlerweile ein überschaubar kleines Problem. Wir testeten das vermeintliche Zauberprogramm auf seine Praxistauglichkeit und sprachen mit seinem Schöpfer Randy Linden über den harten Weg von der Idee zum fertigen Programm.

Der Blick hinüber zur Sony PlayStation ist selbst für ausgemachte PC-Freaks verlockend: Pfeilschnelle Prügel- und Rennspiele für den Daddelspaß ohne Anlaufzeit warten auf der Konsole, düstere Horrorwerke und japanische Rollenspiele von riesigen Ausmaßen. Das meiste davon wird nicht mal später eine Konvertierung für den PC erleben. Haben wollen, schreit da der Zockertrieb. Aber zusätzlich nochmal 200 Mark für eine Spielkiste ausgeben, trotz des hochgezüchteten Rechenknechts unter dem Schreibtisch? Keine Chance. Was dann? Seit letztem Jahr lautet die Antwort: *bleem!*



SPIEGLEIN AN DER WAND Die glättende Wirkung von Direct 3D verwandelt die garstige PlayStation-Xena in eine Anwärterin auf den nächsten Revlon-Vertrag. Bis das hübsche Ergebnis aufleuchtet, braucht es allerdings Geduld.

Lohnt sich die Anschaffung wirklich?

Selbst wenn Sie ein überzeugter PC-Spieler sind, kann sich *bleem!* in Ihrem Archiv gut machen. Welche Gründe aber könnten den Besitzer eines 3000-Mark-Pentium überzeugen, zumindest zeitweise auf Playstation-Titel umzusteigen?

Zwischen Lust und Frust: bleem! kostet Nerven, belohnt aber durch tolle Spielerlebnisse.

Der Kauf könnte sich für Sie auszahlen, weil ...





1. ... Sie der niederträchtigen Bevorteilung von PSX-Besitzern ein Ende setzen wollen, die manche Titel wie das erfolgreiche Action-Adventure *Dino Crisis* viel früher in Händen halten.

2. ... Sie endlich Spiele erleben möchten, die bislang anderen Systemen vorbehalten blieben, wie das Prügelspektakel *Tekken 3*, der Actionschocker *Metal Gear Solid* oder *Gran Turismo*, das sagenhafte Rennspiel.

3. ... Sie zwar schon eine PlayStation (linkes Bild) besitzen, aber in den Genuss 3D-beschleunigter Glanzgrafik (rechtes Bild) kommen möchten. Hier zu sehen: das Action-Rennspiel *TestDrive 5* von EA.

Durch einen einfachen Trick ist es dessen Erfinder Randy Linden gelungen, vielen Playstation-CDs den PC statt der Konsole schmackhaft zu machen. Er sezierte den Programmcode der Titel, um herauszufinden, welche Befehle zwischen Sony-Hardware und den Spielen hin- und hergeschickt werden. Auf diesem Wissen fußend, flickte er dann ein Codearchiv zusammen, das rund 250 PSX-Produkten fehlerfrei vorgaukelt, der PC wäre die meistverkaufte Konsole der Welt. Bei unzähligen weiteren funktioniert das zumindest mit kleinen Einschränkungen. Ein genialer Schachzug, aber mit Tücken. Weil Randy und sein wachsendes Team den Befehlsatz für jedes neue Spiel umstellen und anpassen müssen, läuft nie alles - und fast nichts sofort, mit Glück und Verstand aber irgendwann der begehrte Titel vielleicht perfekt. Samt 3D-Beschleunigung und Kantenglättung. Dafür lohnt einiger Aufwand.

Was mag Ihre Motivation sein, *bleem!* zu erwerben? Entweder Sie begehren eben jene Titel, die nur im Sony-Land erhältlich sind. Variante zwei ist, dass Sie möglichst viele Spiele gerne zum frühest möglichen Zeitpunkt besitzen wollen, also noch vor deren Transport auf den Personalcomputer. Oder Sie sind längst Besitzer einer PlayStation, haben sich an der verwaschenen Blockgrafik jedoch satt gesehen. Durch *bleem!* nämlich werden für manch graues PSX-Mäuschen enorm hohe Auflösungen in großer Farbtiefe möglich. Um den Emulator allerdings richtig ausnutzen zu können, sollten Sie ein System mit einem üppigen Pentium 2 und 32 MB Arbeitsspeicher Ihr Eigen nennen. Damit die Optik wirklich profitiert, ist eine 3D-Karte zusätzliche Pflicht.

Das Prozedere bei Kaufentscheid: Sie bestellen *bleem!* über den deutschen Distributor CDV



FEUERWERK Legends of Legaia ist ein knallbuntes Rollenspiel. Derartige Farbeffekte verblassen auf der PlayStation aber deutlich.

(www.cdv.de). Wenig später erhalten Sie eine bunte CD, darauf gespeichert die eigentliche Software plus Sicherheitsschlüssel. Diese wird eingelegt - und gleich wieder ausgespuckt, begleitet von der Meldung, dass jetzt ein beliebiges PSX-Spiel gefragt sei. Der eben geschehene Wechsel stellt eine relativ umständliche Form von Kopierschutz dar und muss bei jedem Spielstart erneut über die Bühne gebracht werden. Das nervt, darf einer kapitalschwachen Firma mit Existenzangst aber verziehen werden.

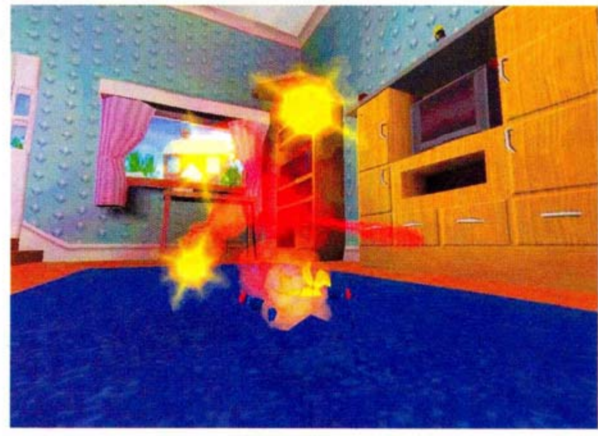
Der nächste Schritt: *bleem!* scannt den Titel im Laufwerk auf Kompatibilität. Erscheint keine Warnmeldung, wurde er zumindest schon mal im amerikanischen Testlabor gesichtet. Blinkt dagegen ein graues Feld mit der Aussage, dass es sich um ein noch unbekanntes Programm handelt, hilft nichts als das Hoffen auf Harmonie zwischen beiden Teilen. Oder das Warten auf ein Update.

Was passiert im Anschluss? Die seltene Möglichkeit a): Ihr Spiel läuft sofort korrekt. Dann Glückwunsch! Möglichkeit b), eher anzunehmen: Sie stoßen auf Grafikfehler, Soundpatzer, Steuerungsprobleme. Ihr Anlaufpunkt in dieser Variation muss die Homepage des Herstellers sein (www.bleem.com), auf der eine Liste mit circa 800 Einträgen darüber aufklärt, welche Einstellungen Sie an Ihrem System verändern, welche Treiber, welche Version von bleem! installieren müssen, damit das fragliche Produkt mitspielt. Ohnehin ist eine gescheite Anbindung ans Internet unerlässlich. Anders werden Sie kaum an die täglichen Neuinformationen, an verbesserte Fassungen der Software und Tipps aus dem Forumsnähkästchen von Leidensgenossen gelangen.

Sind alle Inkompatibilitätsprobleme beseitig, ist das Staunen groß: Gamepads funktionieren mit bleem! einwandfrei, mittels Adapter sogar die Originale von Sony. Ferner können Sound und Grafik auf den persönlichen Geschmack zugeschnitten werden, und - mit einigen ärgerlichen Ausnahmen - funktionieren sogar die zwei emulierten Speicherkarten. Das Resümee? Jawohl, was kompliziert klingt, ist in Wahrheit noch schlimmer. Bevor Sie eines der vielen Sorgenkinder zum Laufen bringen, läuft viel Schweiß die Stirn hinunter. Mit der einen Konfiguration funktioniert nur dieses Spiel, mit der anderen allein jenes. Aber ein Blick auf die Bildschirmfotos zeigt, dass sich die Mühe im Erfolgsfall auszahlt. PlayStation-Spiele wirken auf dem PC tatsächlich wie Aschenputtel kurz vor Mitternacht: poliert, strahlend, farbenfroh, gestochen scharf. Und dankenswerterweise ist die Hilfsbereitschaft von Seiten des Herstellers und der erfahrenen *bleem!*-Gemeinschaft vorbildlich. Die Kosten-Nutzen-Rechnung muss letzten Endes jeder für sich alleine aufmachen: Haben Sie ausreichend Geduld, den passenden Treiber für jede Komponente zu suchen? Und sind Sie bereit, die Homepage der Macher regelmäßig auf Verbesserungen hin abzuklopfen? Als eventuelle Richtformel kann in etwa gelten: Wer wenige PlayStationtitel ausgiebig nutzen möchte, ist mit *bleem!* perfekt beraten. Wer viel ausprobieren, wechseln und immer das neueste Produkt zocken will, der investiert besser in die echte Hardware. Vor allem des letzten Punktes wegen: Ein wenig Zeit muss man Randy nach der Veröffentlichung eines Spiels schon zugestehen, um sein Kleinod wieder auf die Höhe der Zeit zu hieven.

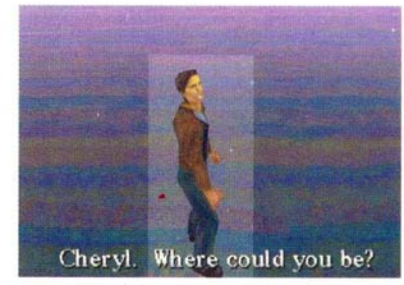
Der Meister hält seinen Job im Übrigen durch Zukunftsvisionen spannend. Von Dreamcast-Emulatoren ist da vage die Rede, oder von einer eigenen Konsole mit Steckplätzen für jede Art von Modul. Einer von Randys Firmenpartnern dazu: „Wäre es nicht cool, eine Intel-basierte Kiste voller Anschlüsse zu machen, in die man einfach jedes Spiel stecken kann? Illegal wäre das nicht. [...] Man könnte einfach in den nächsten Laden gehen und jedes Spiel von Intellivision bis Atari mitnehmen." Eine neckische Idee. Allerdings nur umsetzbar, wenn Sony die aufständischen Softwarezwerge nicht doch noch vor Gericht zerquetscht.

Daniel Ch. Kreiss



KINDERZIMMERCHAOS Toy Story 2 gehört zu den aktuellsten Spielen für die Konsole, wird von bleem! aber schon tadellos unterstützt.

Simple Rennspiele für Instant-Freude? Auf der PlayStation gibt's genug davon.



SCHWARZES SCHAF Silent Hill, ein Zombiespiel, läuft (noch) nicht ohne Grafikfehler.



TESTOSTERONSPRITZE Einen Schlagabtausch, wie im gefeierten Soul Blade möglich, kann kein PC-Programm bieten. Für Interessierte stellt bleem! einen kostengünstigen Weg in den Ring dar. Sie müssen aber Geduld mitbringen ...

Rückkehr in die Dunkelheit

Noch dieses Jahr soll der legendäre Geisterjäger Edward Carnby endlich zu neuen Abenteuern aufbrechen.

■ ENTWICKLER **Darkworks** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Winter 2000** ■ SONSTIGES **Fortsetzung der bahnbrechenden Action-Adventure-Reihe**

QUICKIE

Was war denn so wahnsinnig bahnbrechend an *Alone in the Dark*?
Als 1992 der erste Teil der Reihe erschien, gab es nichts Vergleichbares. Nie zuvor hatte es ein Spiel geschafft, durch wechselnde Kameraperspektiven und den geschickten Einsatz von Musik einen derart filmischen Eindruck zu erzeugen.

Und warum hat es dann so lang gedauert, bis endlich der vierte Teil geplant wurde?
Keine Ahnung - wahrscheinlich musste sich Held und Hauptdarsteller Edward Carnby erst einmal von den vorherigen Strapazen erholen - immerhin taucht er im vierten Teil wieder auf.

Ohne dieses Spiel hätte es mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit weder *Resident Evil* noch *Nocturne* gegeben: *Alone in the Dark*, 1992 erschienen, begründete mit seinen ungewöhnlichen Kameraperspektiven und der einzigartigen Horror-Stimmung gleich ein ganzes Genre - das Action-Adventure.

Mehr als acht Jahre nach seinem ersten Auftritt, kehrt der berühmte Privatdetektiv mit dem Faible für paranormale Phänomene zurück. Wie seine Vorgänger verspricht auch *Alone in the Dark 4*, eine spektakuläre Mischung aus perfekter Gruselatmosphäre, harter Action und ausgeklügelten Rätseln werden. Diesmal will sich das Entwicklerteam mit dem passenden Namen Darkworks allerdings nicht nur auf die Faszination der Hintergrundgeschichte verlassen, sondern sich allermodernster Technologie bedienen, um die schaurigen Abenteuer von Edward Carnby so fesselnd wie möglich zu machen. Auf seiner mittlerweile vierten Exkursion in das Reich der Schattenwesen, Geister und Zombies führt ihn seine Reise auf eine kleine Insel in der Nähe Kaliforniens. Vom dort herrschenden sonnigen Treiben wird der Geisterjäger allerdings nicht viel mitbekommen; stattdessen erforscht er paranormale Ereignisse in einem düsteren Herrenhaus, dessen Bewohner schon lange verschwunden sind - oder etwa doch nicht?

Ähnlich wie in den Vorgängern steuern Sie Ihren Helden durch vorgerenderte, wunderschön gestaltete Bildhintergründe und kämpfen gegen Geister, Monster und andere zwielichtige Gestalten. Rein optisch macht *Alone in the Dark 4* schon jetzt einen hervorragenden Eindruck: Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern und den Einsatz grafischer Spielereien wie in Echtzeit berechnete Schatten oder farbige Lichteffekte wird das schaurig-schöne Ambiente noch verstärkt. Obwohl das Geschehen insgesamt sehr viel actionorientierter ablaufen wird als in den ersten drei Teilen, versprechen die Entwickler, auch Rätsel und Puzzles nicht zu vernachlässigen. Diese werden allerdings recht traditionell ausfallen - Schalter umlegen und Schlüssel suchen dürften zu Ihren Hauptbeschäftigungen werden. Momentan sind ausführliche Informationen zu *Alone in the Dark 4* leider ausgesprochen spärlich; in vielen Punkten hüllt sich Infogrames noch in Schweigen. Dennoch soll der Horror-Schocker noch dieses Jahr (angepeilt ist ein Termin im Dezember) erscheinen.

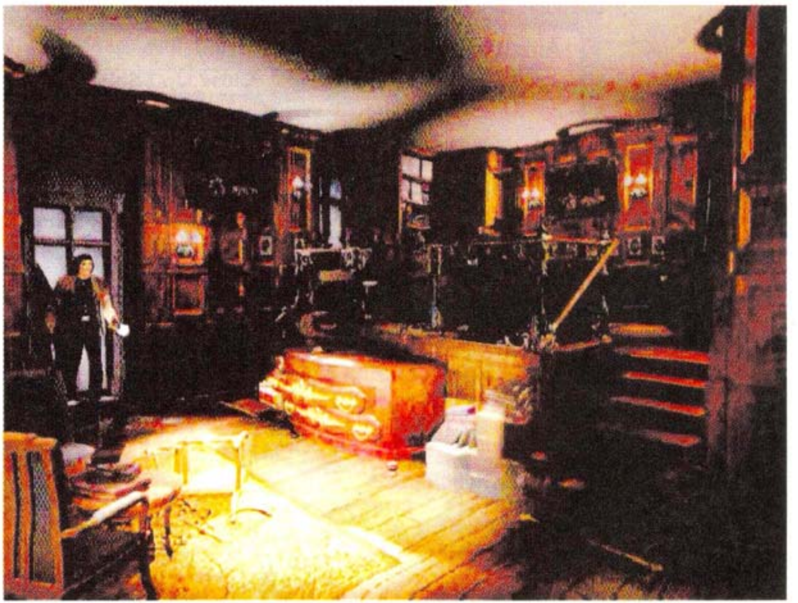
Andreas Sauerland



UNGLEICHE RIVALEN Auf dem Balkon der alten Villa kommt es zu einer dramatischen Auseinandersetzung. Insgesamt wird es im Spiel sehr viel mehr Action geben als noch im dritten Teil.



HIER SPUKT'S Wie die Villa Kunterbunt sieht das olle Gemäuer nicht gerade aus. Kein Wunder, dass es hier nicht geheuer ist ...



SCHÖNER WOHNEN Gut, dass es so dunkel ist - dann sieht man die Unordnung nicht so. Die Taschenlampe wird schnell zu einem Ihrer wichtigsten Ausrüstungsgegenstände.

Auferstanden aus Ruinen

Mit Pool of Radiance 2 lässt Mindscape seine längst vergessene Rollenspielgeschichte wieder aufleben.

■ ENTWICKLER **Stormfront Studios** ■ VERTRIEB **Mindscape** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **4. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Wiederaufnahme der Gold-Box-Serie**

QUICKIE

Ist das ein weiteres Baldur's Gate?
Nein. Das Spiel wird die dritte Edition der AD&D-Regeln verwenden und echte 3D-Figuren anstelle von flachen Bildern verwenden.

Bleibt man auf Level-Neun-Charaktere beschränkt?
Die Figuren können sehr viel stärker werden, voraussichtlich liegt das Limit bei Level 16. Ein Limit muss existieren, damit sich der Spieler nicht zu einem allmächtigen Killer entwickeln kann.

Sind Mehrspielermodus und Einzelspielermodus identisch?
Keineswegs. Für Netzwerke wird ein eigenständiger Spielmodus entwickelt, der sich radikal vom Einzelspielermodus unterscheiden soll.

Vor langer, langer Zeit war Mindscape das innovativste und produktivste Softwarehaus im Bereich der Rollenspiele. Nach einer Auszeit von etlichen Jahren versucht der Hersteller nun, den längst verblassten Ruhm wiederzugewinnen. Den Anfang macht *Pool of Radiance 2*.

Der Name wurde keineswegs zufällig gewählt. Mit *Pool of Radiance* begründete Mindscape seinen guten Ruf als Rollenspielspezialist, Spiele wie *Curse of the azure Bonds* oder *Champions of Krynn* folgten. Nachdem das Prestige mit Titeln wie *Menzoberranzan* ruiniert wurde, überließ man das Genre und die AD&D-Lizenz dem Konkurrenten Interplay. Der zweite Teil von *Pool of Radiance* soll Mindscape nun wie Phönix aus der Asche auferstehen lassen - und die Fans von *Baldur's Gate* ansprechen, da die Rollenspiele in der gleichen Fantasy-Welt spielen.



EIN KÖNIGREICH FÜR EINEN BOGEN **Die herkömmlich bewaffneten Mitglieder der Gruppe sehen hilflos zu, wie sich die zwei Magier über eine Schlucht hinweg duellieren.**

Sobald im Herbst die dritte Ausgabe der AD&D-Rollenspielregeln veröffentlicht wird, soll auch *Pool of Radiance 2* erscheinen. Die neuen Regeln führen ein neues Charakter-System ein, mit dem abenteuerlichste Mischungen aus Klassen und Rassen möglich sind. Die so „erzeugten" Spielfiguren werden gemeinsam gesteuert, ein Aufteilen der Gruppe wird nicht möglich sein.

Pool of Radiance 2 wird sich von *Baldur's Gate* in etlichen Punkten unterscheiden. Beispielsweise soll der rundenbasierte Kampf durch „skalierbare Zeitabschnitte" beschleunigt werden, die einzelnen Runden dauern somit nicht für alle Spielfiguren gleich lang.

Auch die Grafikengine kann deutlich mehr bieten, als die des Rivalen: Bei einer Auflösung von 800x600 Bildpunkten werden Tag- und Nachtzyklen in Szene gesetzt, exakte Schatten berechnet und sehenswerte Lichteffekte gezaubert. Während die Hintergrundgrafiken aus flachen Gemälden bestehen, werden sämtliche Lebewesen aus Polygonen erzeugt, was zu flüssigeren Bewegungen führen soll. Landschaftsobjekte werden ebenfalls dreidimensional und nicht nur Dekorationsmaterial sein. Jeder Gegenstand lässt sich untersuchen und bewegen, mindestens aber als Hilfsmittel verwenden. So können Spielfiguren beispielsweise auf einen Tisch springen, um gegenüber einem Angreifer einen Höhenvorteil zu gewinnen. Eine weitere Möglichkeit mit seiner Umgebung zu interagieren besteht darin, Felsen vor eine Tür zu schieben und so anstürmende Gegner auszusperren. Auch im Mehrspielermodus wird *Pool of Radiance 2* mit *Diablo 2* auf starke Konkurrenten treffen. Spezielle Landschaften und Aufträge und vor allem ein Online-Service ähnlich *Diablos* Battle.net sollen Mindscapes Rückkehr in den Rollenspielbereich zu einem Erfolg machen.

Harald Wagner



TISCHORDNUNG **Dieser junge Mann schiebt einen Tisch vor sich her - wer weiß, wozu man ihn noch brauchen kann. Jedes sichtbare Objekt im Spiel ist manipulierbar.**



FENSTERPLATZ **Anweisungen werden den Spielfiguren mittels Kontextmenüs gegeben.**

Wer einen ausreichend schweren Felsblock findet, kann mit diesem Türen blockieren und ganze Zombiehorden in Schach halten.

Die Kunst des Krieges

Nach dem furiosen 3D-Overkill Homeworld versucht sich Sierra an einem etwas konventionelleren Strategiespiel.

■ ENTWICKLER **Massive Entertainment** ■ VERTRIEB **Sierra** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Verzicht auf Basismanagement**

QUICKIE

Ich besitze schon *C&C*. Wozu brauche ich *Ground Control*?
Weil *Ground Control* völlig anders ist. Der Schwerpunkt liegt nicht auf dem Ressourcenmanagement, sondern auf den Angriffstaktiken.

Dann spiele ich doch gleich *Myth*?
Spielerisch sind die Programme zwar ähnlich, allerdings können bei *Ground Control* die Armeen größer sein und es gibt mehr Einheitentypen.

Sind die Grafiken wirklich so perfekt?
Ja und nein. Die Polygonanzahl ist eigentlich recht gering, die Schönheit der Landschaften kommt vor allem von den Texturen.

Mit *Pharao* hat Sierra eines der besten Aufbaustrategiespiele im Angebot, mit *Homeworld* das dreidimensionalste Echtzeitspektakel aller Zeiten. Nun möchte Sierra auch im Bereich der „herkömmlichen" Echtzeitstrategiespiele zu den Besten gehören – doch herkömmlich ist an *Ground Control* eigentlich nichts.

Bei *Ground Control* handelt es sich um das Erstlingswerk des schwedischen Programmierteams Massive Entertainment. Das erklärte Ziel des Teams ist es, eines der berühmtesten Entwicklerstudios Europas zu werden. Damit dieser Wunsch auch in Erfüllung geht, geben die Schweden ihr Bestes. *Ground Control* wird die Elemente klassischer 2D-Strategiespiele mit den 3D-Grafiken eines Actionspiels kombinieren. Laut Sierra erreicht das Programm ähnlich wie Relic Entertainments *Homeworld* einen höheren Grad an Realismus und bietet vor allem mehr Action als die bislang verfügbaren Echtzeitstrategiespiele.

Die Hintergrundgeschichte bietet hingegen nichts Ungewöhnliches: Im Jahr 2419 streiten sich eine Megacompany und ein kirchenähnlicher Orden um die Vorherrschaft im Weltraum – was zu endlosen Kämpfen auf diversen Planetenoberflächen führt. Auf einem unscheinbaren Planeten namens Krig-7b findet der „Orden des neuen Aufbruchs" Relikte einer untergegangenen Zivilisation, mit denen er die ultimative Waffe bauen könnte. In voraussichtlich 30 Missionen hat der Spieler nun die Aufgabe, die Ordensanhänger von dem Planeten zu vertreiben. Um dies zu schaffen, wird man sich weniger um die Basis kümmern müssen als vielmehr um den Aufbau schlagkräftiger Armeen. Zur Auswahl stehen diverse Panzer, Luftkissenfahrzeuge und Fluggeräte, die jeweils mit unterschiedlichsten Waffen, Transportbehältern und ähnlichem Gerät ausgestattet werden können. Auf Wunsch übernimmt dies eine Automatik, die besten Ergebnisse werden allerdings nur erreicht, wenn die Strategie und die Zusammensetzung der Armeen genauestens aufeinander abgestimmt werden. Dieses Spielprinzip wird so weit fortgeführt, dass sogar die gewählte Formation einer Einheitengruppe über Erfolg oder Misserfolg entscheiden kann.

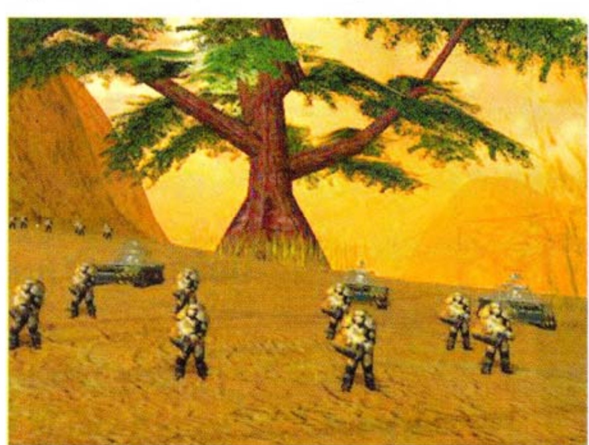
Für den Mehrspielermodus hat der Hersteller einige Überraschungen angekündigt. Dass es die herkömmlichen Spielmodi geben wird, versteht sich von selbst. Über die angekündigten völlig neuen Modi breitet Sierra allerdings noch den Mantel des Schweigens.

Harald Wagner

Der Aufbau einer Armee muss genauestens auf die Strategie abgestimmt sein, auch die Formation bestimmt über den Erfolg eines Angriffs.



TÄUSCHUNG Der leichte Kettenpanzer bewegt sich auf einem flachen Terrain, die Strukturen sind nur gemalt. Die Vegetation im Hintergrund ist allerdings „echt".



BAUMSTERBEN Erfahrungsgemäß werden solch detaillierte Bäume mit nahendem Veröffentlichungstermin immer schlichter.



HÄUSERKAMPF Die Gebäude einer Basis sind größtenteils schon zu Beginn einer Mission vorhanden. Sie sind Produktionsstätte und das Ziel aller Eroberungsversuche.

Drei sind nicht zu stoppen

In einer bunten Alien-Welt muss sich ein verwegenes Trio behaupten - mit dicken Wummen und Atomtoastern.

■ ENTWICKLER **Interplay** ■ VERTRIEB **BioWare** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **Mai 2000** ■ SONSTIGES **Witzige Fortsetzung des abgedrehten Action-Adventures.**

QUICKIE

Welche Rolle spielen Kurts Mitstreiter Max und Dr. Hawkins?
Im Gegensatz zum ersten Teil dürfen Sie in einigen Missionen den irren Köter und den schusseligen Wissenschaftler spielen.

Wer ist das große Vorbild von Dr. Hawkins?
Der Held der 80er-Jahre-Fernsehserie MacGuyver hatte eine ähnliche Vorliebe dafür, aus Schokoladenriegeln coole Apparate zu bauen und damit Atomkriege zu verhindern.

Warum hat Max sechs Pfoten?
Damit er im schnellen Lauf vier Waffen gleichzeitig abfeuern kann - und sich damit das aus Quake bekannte Quad-Damage spart.

Obwohl *MDK* vor über zwei Jahren hier zu Lande kein großer kommerzieller Erfolg beschieden war, sahnte der von Shiny entwickelte Action-Titel Lob, Ruhm und Höchstwertungen ab. BioWare möchte die vielen Fans bis zum kommenden Frühjahr mit einem ebenbürtigen Nachfolger beglücken.

Bereits im ersten Teil der Serie stand die Existenz des gesamten Universums auf dem Spiel - und alles nur wegen der verflixten Streamrider! Diese unsympathischen Aliens hatten es sich nämlich in den Kopf gesetzt, die Erde zu erobern und alles menschliche Leben zu vernichten. Zum Glück war Kurt Hectic zur Stelle, der mit Unterstützung des genialen Wissenschaftlers Dr. Hawkins und dessen Schöpfung Max, eines sechspfotigen Roboterhundes, das Übel abwenden konnte. *MDK 2* beginnt damit, dass die drei Helden ihren Sieg feiern, als plötzlich die Alarmsirenen zu heulen beginnen und damit signalisieren: Der Spaß geht weiter.



■ **WELTRAUM-DESPERADOS**
Das ungewöhnliche Heldentrio rettet wieder einmal das Universum.



COME AS YOU ARE Der Vornamensvetter des Nirvana-Sängers unterwegs.



HÄNGEPARTIE Der erfindungsreiche Doc ist hauptsächlich für die Rätsel zuständig.



WELTRAUM-HABILITATION Dr. Fluke entspricht dem Bild des zerstreuten Professors genauso wie einst Dr. Fred Edison im LucasArts-Adventure Maniac Mansion. Mit seiner Brotschleudermaschine bekämpft er fiese Riesenmonster.

Im Gegensatz zum Vorgänger müssen Sie sich in BioWares Action-Adventure allerdings nicht mehr mit dem coolen Kurt Hectic begnügen, sondern dürfen auch seine beiden Mitstreiter steuern. Wie in *MDK* haben sich die Entwickler für die *Tomb Raider*-Perspektive entschieden, wobei der Spieler wieder im so genannten Snipermodus nah an das gewünschte Ziel heranzoomen kann. Diese Technik ist in einigen Szenen allerdings reines Entertainment, denn unter den etwa 20 Gegnern sind mehrere, die nur Faxen machen und nicht wirklich gefährlich sind – wie etwa die knollenförmigen Coneheads. Andererseits stoßen Sie im Spielverlauf natürlich auch auf Kreaturen, die Sie nicht mit einem herzhaften Lacher besiegen können; insbesondere die Endgegner sind schwer zu knacken, und mit solchen Zeitgenossen haben Sie es am Ende eines jeden der insgesamt zehn Spielabschnitte zu tun. Bei den ersten neun Abschnitten ist genau vorgegeben, mit welchem der drei

Ein verrückter Wissenschaftler, ein sechsbeiniger Hund und ein Typ in extravaganten Klamotten schreiben Spiele-Geschichte.

Charaktere Sie den Streamridern die Suppe versalzen können; im letzten Abschnitt dürfen Sie sich dann aussuchen, welcher der drei Helden zum finalen Kampf die Arena betreten soll. Natürlich können Sie es mit jedem versuchen und so in den Genuss drei verschiedener Schlusssequenzen kommen. Beim Übergang von einem Kapitel zum nächsten erleben Sie stets eine witzige Zwischensequenz, in der etwa Max wie eine gesengte Sau mit einem Raumgleiter in einen Haufen der oben erwähnten Coneheads brettert, die dann wie aufgescheuchte Hühner auseinander stieben.

Anders als bei *MDK* ist diesmal die Handlung kein Anhängsel, sondern gleichberechtigter Bestandteil neben den teils recht bizarren Action-Szenen. So ist es in jedem der zehn Kapitel nötig, bestimmte Rätsel zu lösen, um überhaupt gegen den jeweiligen Endgegner antreten zu dürfen. Zwischenzeitlich muss der findige Professor Hawkins seinen Kameraden aus der Patsche helfen, etwa wenn Kurt seine Fähigkeiten überschätzt und sich selbst in eine ausweglose Situation manövriert hat. Dementsprechend sind die Fähigkeiten auch recht unterschiedlich verteilt (vgl. unsere Vorschau in Ausgabe 11/99): Während Kurt in seinem schicken schwarzen Schutzanzug eher vorsichtig zu Werke geht, haut Max ordentlich auf den Putz. Die Auswahl an Waffen ist beachtlich, kann sich Kurt doch nicht nur auf Granaten und Schnellfeuergewehre verlassen, sondern sich auch mittels einer genialen Erfindung des Dr. Hawkins unsichtbar machen; mit einer anderen Entwicklung des Wissenschaftlers, dem atomkraftbetriebenen Toaster, lassen sich geröstete Scheiben verschiedener Brotsorten zum Kampf gegen die Gegner einsetzen. BioWare hat für die spektakulären Actionszenen und Rätseleien abwechslungsreiche irdische und außerirdische Umgebungen gestaltet, wobei gelegentliche Gleitflüge durchs All



WEITEN DES WELTALLS Max ist vielleicht nicht der Besonnenste, sicherlich aber der draufgängerischste der drei Helden.



GRÜNER JUNGE Der Dogan Boy schießt am liebsten mit der gefährlichen Plasmakanone.



SPIELEWISSENSCHAFT Dr. G. Zeschuk (li.) und sein Kompagnon Dr. Ray Muzika (re.)

Rendezvous in Kanada

In einem Interview mit Dr. Greg Zeschuk erfuhren wir mehr über MDK 2, die OMEN-Technologie und bevorzugte Rendezvous-Partner von Spielehelden.

Im Gegensatz zu anderen angekündigten Interplay-Titeln wie Giants und Evolva wird MDK 2 keinen Mehrspielermodus haben.

Erzähl mir etwas über die OMEN-Technologie, die bei *MDK 2* zum Einsatz kommt!
Am wichtigsten ist es wohl, dass unsere Engine ungeheuer vielseitig ist. Wir setzen sie nicht nur für *MDK 2* ein, sondern auch für unser Rollenspiel *Neverwinter Nights*. Mit der besonderen Skriptsprache von OMEN ist es uns möglich, gleich im Spiel neue Charaktere, Gegenstände oder Umgebungsdetails einzufügen. Außerdem beinhaltet die Technologie ein Animationssystem, das dafür sorgt, dass die Figuren vermeintlich selbstständig durch die Gegend laufen, was dem Ganzen einen sehr filmischen Charakter verleiht.

Warum war gerade *MDK 2* das erste Spiel, um OMEN auszuprobieren?
Unser Hauptdesigner ist völlig meschugge, weil er ständig neue Elemente in das Spiel einbaut. Daher brauchten wir eine Technologie, die so flexibel ist, dass wir ständig Veränderungen ohne großen Aufwand durchführen können. Glücklicherweise bewegen wir uns hier in einer völligen Traumwelt; wir müssen zwar ein paar Aspekte der wirklichen Welt berücksichtigen, aber im Wesentlichen dürfen wir unseren abgefahrenen Vorstellungen freien Lauf lassen. So haben wir gerade an der Flugphysik von Baguette-Raketen für Dr. Hawkins' atomkraftbetriebenen Toaster gefeilt.

Was sind die beiden Hauptunterschiede zwischen dem ersten und dem zweiten Teil?
Zunächst einmal die Handlung. *MDK* hatte zwar eine tolle Hintergrundstory, aber die Spieler waren sich dessen gar nicht so bewusst. Wir haben uns sehr darauf konzentriert, denn eine tolle Handlung zieht dich in die jeweilige Spielwelt hinein. Außerdem wollen wir, dass auch die Fans des ersten Teils in *MDK 2* tonnenweise witzige Überraschungen erleben; wir haben wirklich eine aberwitzige Bandbreite an irren Ideen.

Hat Shiny das Spiel bereits gesehen?
Auf der ECTS haben es einige Shiny-Mitarbeiter begutachtet. Wir sind sehr gespannt, was sie zum fertigen Spiel sagen werden.

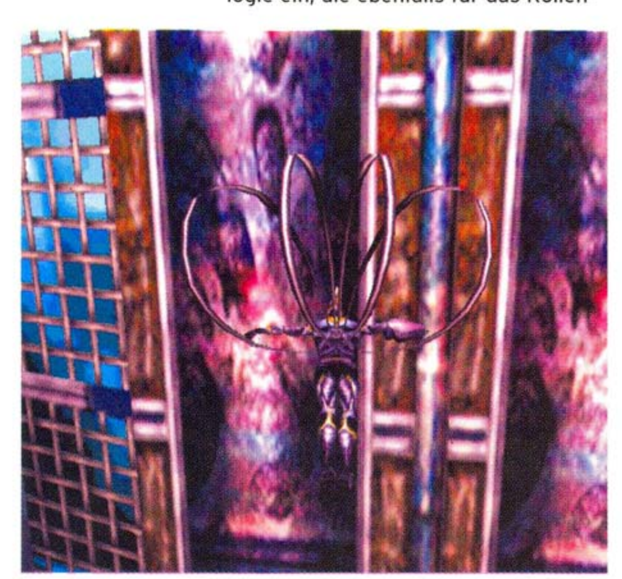
Was meinst du, mit wem Kurt Hectic im wirklichen Leben am liebsten ein Rendezvous hätte?
Ich bin nicht sicher, aber wohl weniger mit einem Filmsternchen, sondern eher mit einem Mauerblümchen oder dem Mädchen von nebenan. Dr. Hawkins hingegen würde wohl die verrückte Schauspielerin Angela Lansbury ausführen.


Angela Lansbury

ähnliche Stimmung aufkommen lassen wie in den Weltraum-Levels von *Unreal Tournament*.

Eigentlich hatte Shiny selbst die Fortsetzung zu *MDK* programmieren sollen, doch da die Mitarbeiter der US-Firma damals mit *Messiah* alle Hände voll zu tun hatten, übertrug Interplay das Projekt kurzerhand dem renommierten kanadischen Entwickler BioWare. Dieser setzt hier seine technisch beeindruckende OMEN-Technologie ein, die ebenfalls für das Rollenspiel *Neverwinter Nights* verwendet wird, das im gleichen Haus fertig gestellt wird. Besonders die Animationen der Hauptfiguren wirken sehr überzeugend und haben nichts mehr von den eckigen Bewegungen des ersten Teils. Auch die Effekte während der Kämpfe können sich sehen lassen und reichen qualitativ durchaus an den Lichtzauber von *Requiem* oder *Heretic 2* heran. Wenn jetzt die Vertonung des abgedrehten Spektakels flott über die Bühne geht, dürfen Sie sich recht bald auf eine lustige Reise durch die Galaxie freuen.

Peter Kusenberg



FLATTERMANN Wenn's heikel wird, dann breitet Kurt seine schwarzen Schwingen aus und macht sich im Gleitflug aus dem Staub.



BLAUE BOHNEN Dem draufgängerischen Hund Max fliegen die Kugeln um die Ohren, während er versucht, mit seinen mindestens drei Knarren den Feinden die Ohren abzuknallen.

Frei wie ein Vogel

Nach einer bedächtigen Produktverbesserung hat Microsoft ein weiteres Mal das beste Motorradspiel im Programm.

■ ENTWICKLER **Rainbow Studios** ■ VERTRIEB **Microsoft** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Onlinekarriere nur in der Gaming Zone**

QUICKIE

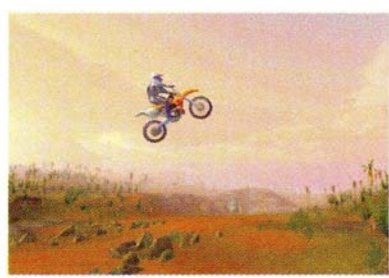
Findet MM 2 wieder in einer Mondlandschaft statt?
Nein. Diesmal gibt es nicht nur Vegetation, sondern auch zahlreiche Gebäude, unbeteiligte Fahrzeuge und sonstige Landschaftsobjekte.

Was gibt es Neues?
Neben dem in den USA äußerst wichtigen Onlinemodus wird der neu eingeführte Karrieremodus das herausragendste Merkmal sein.

Wieso denn das?
Weil hierfür ein Schadensmodell eingeführt werden musste, das den Spieler zum Sammeln von Fahrpraxis und zu mehr Vorsicht zwingt.

Mit realistischeren Strecken und vor allem einem noch besseren Fahrgefühl soll auch der zweite Teil der Motorrad-Simulation *Motocross Madness* der Konkurrenz um Jahre voraus sein. Da aber Programmierer angeblich keine Ahnung vom Motorradfahren haben, engagierte Microsoft den Supercross-Fahrer Stephane Roncada, der für entsprechenden Realismus sorgen soll.

Eigentlich war die Motorrad-Simulation *Motocross Madness* ein Mysterium. Obwohl die Grafiken sehr karg waren, ein Gameplay eigentlich nicht existierte und nicht einmal so etwas wie ein Geschwindigkeitsrausch aufkam, wurde das Programm schnell zu einem der meistgelobten und beliebtesten Motorradspiele. Der Nachfolger soll nun dem guten Ruf des Rennspiels inhaltlich gerecht werden. Mit einer stark verbesserten Grafik, fünf Rennmodi und innovativen Mehrspielermöglichkeiten wird sich auch der zweite Teil von *Motocross Madness* zweifellos an die Spitze des Genres setzen.



ÜBERSICHT BEHALTEN Erst in großen Höhen kann man die Grafikpracht erahnen.



GRENZENLOSE FREIHEIT Die Landschaften in Motocross Madness 2 sind riesig.

■ NOCH STEHT ER Einige Minuten in der Stunt-Arena werden auch den besten Fahrern zum Verhängnis.

Laut Robb Rinard, Spieldesigner bei Rainbow Studios, hat „die grafische Qualität des gesamten Spiels einen riesigen Schritt in die richtige Richtung" gemacht. Sowohl das Motorrad als auch der Fahrer sehen weitaus besser aus als im ersten Teil. Durch die Vervierfachung der Polygonanzahl und die Verfeinerung der Fahrerbewegungen wirkt die „Spielfigur" nun extrem realistisch, sogar einzelne Falten im Overall werden als Polygone realisiert. Vor allem aber die Landschaft hat sich drastisch verändert. Robb Rinard: „Man hat nun endlich den Eindruck, sich wirklich auf der Erde zu befinden. Im ersten Spiel gab es zwar interessante Landschaften, aber es waren interessante Landschaften, die man bestenfalls auf dem Mond finden könnte."

Fünf Renntypen und einen Karrieremodus wird *Motocross Madness 2* enthalten: Stunt Quarry, Baja, Enduro, Outdoor Nationals und Indoor Supercross sowie Pro Circuit. Das Stunt Quarry ist am einfachsten zu fahren und wird dem Spieler ermöglichen, kilometerweit durch abwechslungsreiche Landschaften zu fahren. Dieser Modus eignet sich, um die Landschaften und vor allem die Motorräder kennen zu lernen. Das Stunt Quarry ist der einzige Rennmodus, der ohne Runden auskommt. Anstatt um Bestzeiten geht es um Wertungspunkte, die mit spektakulären Stunts gewonnen werden können. Sobald man sich an den Landschaften satt gesehen hat, kann man sich dem Baja-Rennen widmen, dem einfachsten Rennmodus des Spiels. Hierbei handelt es sich um ein Querfeldein-Rennen, bei dem man von Wegpunkt zu Wegpunkt fährt. Wie man von A nach B kommt, ist allein



SHINING Ein geschlossenes Hotel im tiefen Schnee? Stephen King lässt grüßen.



SCHWEIZER PRÄZISION Auch in Motocross Madness 2 tauchen Flugzeuge auf, die in dieser Höhe eigentlich nichts verloren haben. Zur Ausführung derartig sensationeller Stunts gehört ein perfektes Timing.

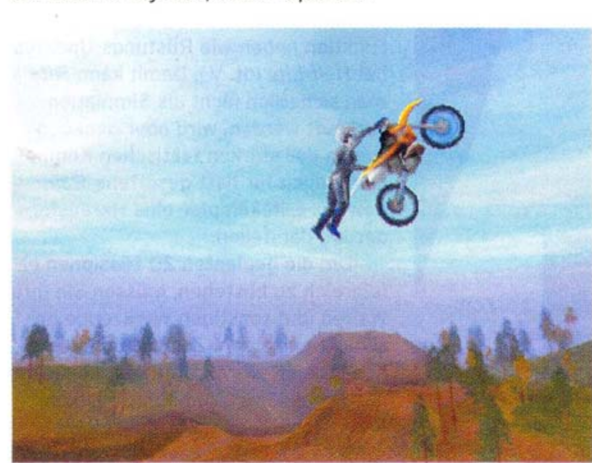
die Sache des Spielers - der direkte Weg ist dabei nicht unbedingt der schnellste. Etwas schwieriger ist das Enduro-Rennen. Dieser Spielmodus war im ersten Teil von *Motocross Madness* nicht enthalten und ist eng mit dem Baja-Rennen verwandt. „Das Coole an Enduro ist, dass man durch eine belebte Welt fährt." erzählte Rinard. „Auf den Landstraßen fahren Autos und Lastwagen, in den Siedlungen machen Schulbusse die Gegend unsicher und über das Land rasen Schnellzüge." Wie auch das Baja basiert Enduro auf Wegpunkten. Für Spieler, die sich mit der Fahr- und Fahrzeugtechnik auseinander setzen wollen, gibt es die Outdoor Nationals und das Indoor Supercross. Der Supercross-Fahrer Stephane Roncada gestaltet alle 15 Cross-Strecken, die allesamt sehr schwierig ausfallen werden. „Die Supercross-Kurse werden alle Elemente realer Strecken haben, allerdings werden wir etwas übertreiben. Es geht uns nicht darum, möglichst albern zu sein, sondern eine gute Mischung aus Realismus und Action zu finden." erläutert Rinard die Streckengestaltung.

Der Höhepunkt des Einzelspielermodus ist der so genannte Pro Circuit. Hier starten die Spieler eine Karriere als Amateur mit einem schwachen Motorrad und nur wenig Kapital. In den Baja-Rennen verdient man sich die ersten Preisgelder und Punkte. Bei gutem Abschneiden steigt man in die Enduro-Liga auf, anschließend in die Nationals und schließlich in das Supercross, wo man um die Einzelspieler-Weltmeisterschaft fährt.

Im ersten Spiel gab es interessante Landschaften, aber es waren interessante Landschaften, die man bestenfalls auf dem Mond finden könnte.

Die Technik des Spiels basiert auf der gleichen Engine wie die der Vorgängerversion. Da *Motocross Madness* modular programmiert wurde, mussten nur wenige Programmteile verändert werden, um die Möglichkeiten aktueller Grafikkarten auszunutzen und die neuen Spielmodi zu integrieren. Der aktuelle Status stellt also lediglich eine Evolution der Spielengine dar, die im ersten Teil verwendet wurde. *Motocross Madness 2* wird auch im Online-Bereich Zeichen setzen. Das herausragendste Merkmal ist sicherlich das Top-100-Feature. Jedes wichtige Rennen - Baja, Stunt Quarry, Nationals und Supercross - kann man auch online austragen. Die schnellsten Runden werden an die MS Internet Gaming Zone gemeldet, die eine Rangliste errechnet. Die besten 100 Fahrer werden Nummernschilder erhalten, auf denen für jeden erkennbar ihr aktueller Rang geschrieben steht. „Nachdem du ein paar Wochen gespielt hast und dich am Server anmeldest, könntest du mit den Worten ‚Herzlichen Glückwunsch! Du bist die weltweite Nummer 22 im Supercross.' begrüßt werden", erklärte Rinard. „Die Spieler werden heftig um die Top-10-Schilder kämpfen."

Harald Wagner



ÜBER DEN WOLKEN Im Stunt Quarry erkämpft man sich Punkte durch möglichst weite Sprünge, während denen man Verrenkungen macht.



WIE AUF SCHIENEN Die Eisenbahnen sind bereits aus der Monster-Truck-Madness-Serie bekannt. Neu ist, dass man mit etwas Geschick auf das Dach eines Zuges springen kann.

Der Killer aus Kopenhagen

Ein dänischer Entwickler werkelt an einem Taktik-Shooter, der von Filmen des Actionmeisters John Woo inspiriert ist.

■ ENTWICKLER **Eidos** ■ VERTRIEB **IO Interactive** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **2. Quartal 2000** ■ SONSTIGES **Harter Shooter mit dominierender Taktik-Komponente**



■ **RAUCHENDE COLTS**
Das Hauptziel der meisten Missionen lautet schlicht und ergreifend: Überleben.

QUICKIE

Was ist ein Hitman?
Wer sich für eine schöne Stange Geld lautlos und ungesehen an sein Opfer heranschleicht und ihm das Lebenslicht auspustet, der hat gute Chancen, in diesem Job erfolgreich zu sein.

Wie lange ist IO Interactive bereits mit der Entwicklung beschäftigt?
Laut Aussage des Vizepräsidenten János Flösser hat das Team bereits 70.000 Arbeitsstunden investiert. Dagegen wirkt John Romeros *Daikatana*-Projekt beinahe wie ein Schnellschuss.

Rogue Spear **war ein Hit,** ***SWAT 3*** **verkauft sich prächtig - während das großartige** ***Wheel of Time*** **in den Läden verstaubt. Offenbar sind Taktikshooter derzeit gefragt und daher dürfte Hitman große Chancen haben, sich in das Herz virtueller Auftragskiller zu schleichen.**

IO Interactives engagiertes Projekt erinnert nicht nur deshalb an *Dark Project: Der Meisterdieb*, weil auch dieser Titel im vergangenen Jahr von Vertriebsgigant Eidos unters Volk gebracht wurde. Eine inhaltliche Gemeinsamkeit beider Spiele ist nämlich, dass es im Wesentlichen darum geht, in einer bedrohlichen Umwelt gefährliche Aufträge auszuführen und diese zu überleben. Hitman verfügt zwar nicht über eine detaillierte Planungsphase wie *Rainbow Six*, dennoch müssen Sie im Spielverlauf ständig taktische Entscheidungen treffen, um Ihren vielen Kontrahenten nicht ins offene Messer zu laufen.

Sie schlüpfen nämlich in die Rolle des titelgebenden, aber namenlosen Killers, der in verschiedenen Missionen sein Können unter Beweis stellen darf. Bei den meisten Unternehmungen handelt es sich darum, Personen aus dem Weg zu räumen, die Ihren Auftraggebern in irgendeiner Weise lästig geworden sind. Manchmal müssen Sie jedoch à la *Rogue Spear* Geiseln befreien, wobei sich meisterdiebische Fähigkeiten als ausgesprochen hilfreich erweisen. Die Entwickler haben es jedoch vermieden, dass Sie, wie in Red Storms Erfolgstitel, mit einem Schuss ins Jenseits befördert werden können. Zudem können Sie Aktionspunkte sammeln, die laut Projektleiter János Flösser eine ähnliche Funktion haben wie Rüstungs-Updates bei *Half-Life* (dt. V.). Damit kann *Hitman* sicherlich nicht als Simulation verkauft werden, wird aber dennoch wegen der starken taktischen Komponente auch für hart gesottene *Rainbow Six*-Elitekämpfer eine Herausforderung darstellen.

Um die geplanten 20 Missionen erfolgreich zu bestehen, müssen Sie Ihre Waffen und sonstigen Werkzeuge geschickt einsetzen. Zur Verfügung stehen Ihnen Revolver, Automatikpistolen mit Schalldämpfer und natürlich ein Scharfschützengewehr nebst verschiedenen Zielfernrohren. Die Programmierer denken gerade darüber nach, der Hauptfigur einen Ablen-



BULLET IN THE HEAD Die harten Actionszenen schreien nach einer deutschen Version.

kungssender zur Verfügung zu stellen, der ja bereits dem Green Beret im Eidos-Hit *Commandos* wertvolle Dienste geleistet hat. Die taktische Planung ist situationsabhängig und findet während des Spiels statt. Wollen Sie etwa einen gut bewachten Gangsterboss um die Ecke bringen, dann müssen Sie die nähere Umgebung genau unter die Lupe nehmen und sich dann einen Plan zurechtlegen. Taucht das Objekt der Begierde beispielsweise regelmäßig vor einem bestimmten Fenster auf, dann könnten Sie dem Kerl von einer gegenüberliegenden Wohnung aus eine tödliche Kugel verpassen. Da die Figuren allerdings über ein beeindruckendes Eigenleben verfügen, könnte eine Störung der Routine dazu führen, dass der Gangsterboss sich nicht mehr am Fenster blicken lässt und Sie demzufolge einen anderen Plan fassen müssen.

Ihre Gegner sind zumeist zynische Totschläger und skrupellose Gangster, denn im Gegensatz zu *Dark Project: Der Meisterdieb* leben Sie nicht in einer von Monstern und Geistern bevölkerten frühneuzeitlichen Stadt. Stattdessen bewegen Sie sich durch eine Umgebung, deren düstere Hinterhöfe und schäbige Häuserfronten am ehesten der Welt von *Max Payne* ähneln, das ebenfalls für diesen Sommer angekündigt ist. Doch anders als der langerwartete Take-2-Titel kann *Hitman* erfahrene Spieler hinsichtlich der Technik nicht aus den Socken hauen. Zwar sind viele Details zu erkennen und ein aufwendiges Motion-Capturing-Verfahren sorgt für flüssige Bewegungen der Figuren, doch bislang fehlt es an dynamischem Licht- und anderen Effekten, die zur Verdichtung der Atmosphäre beitragen. Wie *SWAT 3* wird auch *Hitman* nicht über einen Mehrspielermodus verfügen; dennoch rechnen die Designer mit einer Spielzeit von nicht weniger als 30 Stunden.

Peter Kusenberg

Schieß nicht auf die Geisel! Der Rainbow-Six-Grundsatz wird auch hier zu beachten sein.

Den Finger am Abzug

Als Vorlage für den Shooter aus Kopenhagen dienen einige der härteren Action-Thriller vergangener Jahre.



Robert de Niro

Robert de Niro's waiting: Bereits seit den späten 60ern spielte der US-Schauspieler überwiegend Mafiatypen oder schmierige Auftragsmörder. In dem jüngst erschienenen „Ronin" lässt er es ebenfalls gehörig krachen.



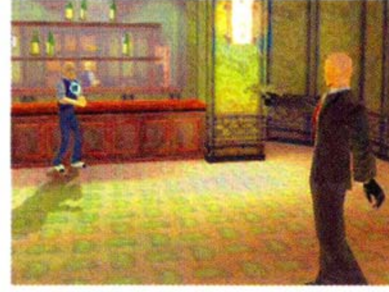
Jean Reno

Zunächst wirkt die Figur des Léon in dem gleichnamigen Thriller etwas tapsig, doch schon bald merkt Bösewicht Gary Oldman, dass der Blumen- und Kinderfreund ein ganz großes Kaliber ist.



Anne Parillaud

Der französische Film „Nikita" ist um mindestens 20 Schussweiten besser als seine billige Hollywoodkopie. Parillaud entwickelt sich von einem Junkie zur Superkillerin.



BLICKWINKEL Der Spieler kann sich für Ich- oder Verfolgerperspektive entscheiden.



VERSTECKT UND GEFÄHRLICH Die Gewalt ist immer berechnet und gleicht nie blindwütigem Gemetzel wie etwa in Soldier of Fortune.



HART GESOTTEN Die Animationen der Hauptfiguren beruhen auf dem Motion-Capture-Verfahren, wodurch Bewegungen der Gliedmaßen durchaus wirklichkeitsnah wirken.

Griff nach den Sternen

Activisions Konkurrenz zu Homeworld will die Legende von der Unmöglichkeit eines guten Star-Trek-Spiels entkräften.

■ ENTWICKLER **Activision** ■ VERTRIEB **Activision** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Einfallsreicher Strategietitel im echten Star-Trek-Design**

QUICKIE

Warum veröffentlicht Activision so viele *Star Trek*-Titel?
Weil die kalifornische Firma einen hübschen Batzen Geld an den Filmkonzern Paramount Pictures abgedrückt hat, um zehn Jahre lang Spiele mit *Star Trek*-Lizenz produzieren zu dürfen.

Gibt es unter den Dutzenden von *Star Trek*-Titeln auch welche, die Spaß machen?
Bislang gilt Interplays *Starfleet Academy* (vgl. PC Games 10/97) als das einzige wirklich gelungene Spiel mit der begehrten Lizenz.

In den meisten Echtzeitstrategietiteln müssen Sie Planetenoberflächen besiedeln und dort in geeigneten Produktionsstätten Einheiten zusammenzimmern. Activision hat für seinen *Star Trek*-Titel *Armada* die unendlichen Weiten des Weltalls als Siedlungsraum entdeckt.

Da auf der guten alten Erde die Tiberiumfelder inzwischen abgegrast sind, bauen Sie als Oberkommandant einer von vier aus Film und Fernsehen bekannten Sternenrassen eine Basis im Kosmos. Zunächst ist es Ihre vorrangige Aufgabe, Mineralien zu sammeln, wozu nicht nur zivile Fahrzeuge, sondern auch entsprechende weiterverarbeitende Betriebe errichtet werden müssen. Die Rohstoffe sind notwendig, um Raumschiffe zu produzieren, mit deren Hilfe Angriffe feindlicher Fraktionen abgewehrt werden können. Anders als in *StarCraft* oder *C&C 3* wird es allerdings unnötig sein, Dutzende von Panzern, Sammlern und Cyborgs zusammenzuschrauben. Stattdessen konzentrieren Sie sich auf die Konstruktion einiger weniger Schiffe, die Sie zudem nach einem schweren Kampf nicht einfach aufgeben, sondern entweder in Ihrer Basis reparieren oder aber zumindest deren Einzelteile demontieren und diese für den Bau weiterer Schiffe nutzen. Gekaperte feindliche Fahrzeuge geben Aufschluss über den Stand der gegnerischen Technik, die dann in den eigenen Schiffen Verwendung finden kann.



MEHRDIMENSIONAL **Obwohl die Einheiten wie in einem technisch altmodischen Titel wie StarCraft gesteuert werden, handelt es sich dabei doch um dreidimensionale Objekte.**

Die Entwickler legen großen Wert darauf, dass der Spieler ein enges Verhältnis zu seiner Crew entwickelt. Daher können Sie Ihre Leute auch dann behalten, wenn diese in die Jahre gekommen und nicht mehr ganz taufrisch sind, wohl aber über eine Menge Erfahrung verfügen. Dennoch müssen Sie bei der Bewältigung der jeweils etwa 30 Missionen mit herben Verlusten rechnen, da Sie besonders in der Anfangsphase noch nicht genau wissen, wo die Stärken und Schwächen der Gegner liegen. Während etwa die kriegerischen Klingonen ganz auf fette Kanonen setzen, kämpfen die Romulaner mit ausgeklügelten Systemen, die feindliche Computer übernehmen und damit die Verteidigung des Feindes lahm legen.

Die Kampagnen sollen sehr abwechslungsreich gestaltet sein und sowohl taktische als auch reine Aufbaumissionen beinhalten. In den letztgenannten dürfen Sie aus über 30 Raumschifftypen die geeigneten aussuchen und diese beliebig mit starken Waffensystemen ausstatten. Der Mehrspielermodus befindet sich derzeit noch in der Entwicklung, wird aber über rund 30 Karten verfügen, die von bis zu acht Spielern übers Netzwerk als Spielplatz für heiße Gefechte genutzt werden dürfen.

Peter Kusenberg



AUF DIE NÜSSE **Nur wer über die leistungsfähigsten Raumschiffe verfügt, kann sich in den Kämpfen behaupten. Das Zusammenbauen von Luxus-Vehikeln verspricht eine Menge Spaß.**



MEGASCHLACHT **Später können Sie bis zu 15 verschiedene Kampfraumschiffe steuern.**

Armada hat das Zeug dazu, das Genre erfolgreich in die dritte Dimension zu führen.

Segen der Genforschung

Interplay stellt in diesem Genremix erneut unter Beweis, wer die abgefahrensten Action-Titel produziert.

■ ENTWICKLER **Computer Artworks** ■ VERTRIEB **Interplay** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **April 2000** ■ SONSTIGES **Technisch herausragender Taktik-Shooter im SciFi-Ambiente**

QUICKIE

Was bedeutet das Wort Evolva?
Der wohlklingende Begriff ist eine Zusammensetzung aus engl. volva = „mit bestimmten Pilzen befüllte Kapsel, die sich öffnet, wenn die Pflanze erblüht" und engl. to envolve = „sich entwickeln".
Kann man diese Pilzkapseln essen?
Nein, glücklicherweise nicht. Diese pflanzenartigen Kreaturen pflegen nämlich Feuerbälle auf die Helden des Spiels zu schleudern.

Dem ganzen Universum droht der Untergang: Ein Parasit breitet sich mit affenartiger Geschwindigkeit aus und infiziert ganze Galaxien. Daher schießen die Menschen eine Bande so genannter Genjäger ins All, die aus einem ganz besonderen Holz geschnitzt sind ...

Sie verfügen über vier dieser Kreaturen, die sich von Helden herkömmlicher Action-Titel vor allem darin unterscheiden, dass ihr Aussehen nicht vorgegeben ist. Sie können ihre menschenähnlichen Leiber nämlich im Spielverlauf drastisch verändern, wozu es nötig ist, dass die Genjäger verschiedene Kreaturen des Parasiten-Planeten töten und deren Genstruktur analysieren. Mit diesem Wissen ist es ihnen dann möglich, besondere Fähigkeiten sämtlicher Viecher des Planeten anzunehmen und damit ihre Widerstandsfähigkeit zu steigern. Meuchelt ein Genjäger etwa mehrere flugsaurierartige Geschöpfe, dann kann er sich selbst Flügelchen wachsen lassen und mit diesen kleinere Abgründe überfliegen.

Auch in puncto Steuerung unterscheidet sich *Evolva* von vergleichbaren Titeln: Zwar sehen Sie Ihre wandlungsfähigen Helden stets aus der *Tomb Raider*-Perspektive, doch Sie können sich jederzeit dafür entscheiden, welchen der vier Genjäger Sie direkt steuern wollen. Den übrigen können Sie wie in Taktik-Shootern à la *SWAT 3* oder wie im *Half-Life*-Add-On *Opposing Force* über die Tastatur Befehle erteilen, wobei die drei nicht direkt gelenkten Burschen über eine gewisse Selbstständigkeit verfügen und Ihnen im Zweifelsfall ohne langes Bitten und Betteln beistehen.

Die verwendete Technik sorgt für atemberaubende Animationen und lebendig wirkende, exotische Landschaften, wobei insbesondere Besitzer einer Grafikkarte mit GeForce-Chipsatz ins Bauklötzestaunen kommen werden. Die sorgsam an die Umgebung angepasste Geräuschkulisse tut ein Übriges, um die dichte Atmosphäre zu nähren. Diese soll im originellen Mehrspielermodus dafür sorgen, dass Fans taktisch anspruchsvoller Action-Titel auch hier nicht zu kurz kommen.

Peter Kusenberg

Durch die Möglichkeit echten Teamworks unterscheidet sich Evolva von herkömmlichen Shootern.



AUF DER CD-ROM!
Unsere Videoreportage zeigt die beeindruckende Spielgrafik.



MUTATION VERLEIHT FLÜÜÜGEL Wenn die Genjäger genügend Information über die DNA fremder Kreaturen gesammelt haben, dann können sie deren Fähigkeiten annehmen.



IN DER ZWICKMÜHLE Ein Genjäger muss sich ganz allein gegen eine große Horde bösartiger Riesenspinnen zur Wehr setzen.



LEBENDE KANONEN Diese – möglicherweise titelgebenden – Kreaturen haben offenbar nichts Besseres zu tun, als Feuerbälle in die Luft zu schleudern, um dadurch die Genjäger zu rösten.

Aus Freude am Fahren

Die Konzentration auf nur einen Autohersteller scheint der Need-for-Speed-Serie gut zu tun.

■ ENTWICKLER **EA Kanada** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ VORAUSSICHTLICHER ERSCHEINUNGSTERMIN **März 2000** ■ SONSTIGES **80 Porsche-Renner aus den vergangenen 52 Jahren**

QUICKIE

Gibt es neue Spielmodi?
Gleich zwei. Sie dürfen als Testfahrer und in einem Karrieremodus antreten.

Sind alle Porsche-Fahrzeuge enthalten?
Fast alle. Nur ein paar weniger wichtige Rennwagen fehlen.

Ist die Beschränkung auf nur einen Auto-Hersteller nicht doof?
Quatsch! Dadurch können die Entwickler die 80 Porsche-Flitzer viel exakter simulieren.

Porsche, Porsche und nochmals Porsche: Beim jüngsten Kind der *Need for Speed*-Serie dreht sich alles um die Produkte der Zuffenhausener Autobauer. Eine neue Grafikengine, zwei neue Spielmodi und realistischeres Fahrverhalten lassen ebenfalls aufhorchen.

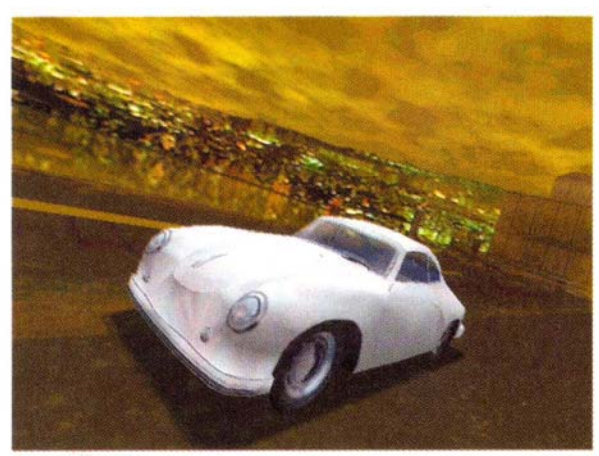
Das nächste *Need for Speed*-Produkt steht an und bringt eine handfeste Überraschung mit: Nach fünf Jahren erfolgreicher Rennspiele brechen die Entwickler mit der Tradition, mehrere erlesene Supersportwagen einzubauen, mit denen Sie herumflitzen dürfen. Stattdessen hat Electronic Arts eng mit dem deutschen Autobauer Porsche zusammengearbeitet und *Need for Speed: Porsche* ganz ins Zeichen der Boxster und 911er gestellt. Der Vorteil für Sie ist, dass die rund 80 Wagen aus über 50 Jahren Porsche-Geschichte exakter simuliert werden können als die Karossen der Vorgänger, deren Fahrmodell gewissermaßen über einen Kamm geschoren wurde. Zur Auswahl stehen fast alle Modelle von 1948 bis heute. Die verschiedenen 911er-Jahrgänge, der neue 996, die GT-Flitzer und andere Boliden dürfen von Ihnen über die zwölf Rennstrecken gehetzt werden, bis die Polizei dem Treiben ein Ende setzt. Allerdings gibt es den bekannten Hot-Pursuit-Modus nicht mehr in der alten Fassung, sondern im Rahmen der Kategorie „Factory Driver", in der Sie als Testfahrer allerlei kuriose Missionen bewältigen müssen. Ähnlich wie in *Driver* müssen Sie oft unter Zeitdruck eine bestimmte Strecke absolvieren oder möglichst flott einen nagelneuen Porsche 966 bei einem Kunden abliefern, ohne dass der Wagen einen Kratzer abbekommt. Die andere Spielvariante heißt „Porsche Evolution" und ist eine Art Karrieremodus, in dem Sie vom Jahr 1950 bis ins aktuelle Jahrtausend mit Rennen Geld verdienen, das Sie dann in neue Wagen stecken. Wer will, darf seinen alten Flitzer in der Garage unterstellen, wo der künftige Oldtimer über die Jahre an Wert gewinnt. Neben Ihren fahrerischen Qualitäten kommt es eben auch auf das kaufmännische Geschick an,



PFERDESTÄRKEN SATT Mit der Motorleistung des 911ers kommt Fahrfreude ohne Ende auf. Schick: Sogar die eingeblendeten Armaturen sind auf den Porsche-Stil zugeschnitten.

■ OFFEN FÜR ALLES Der Boxster gehört ebenso zum Fuhrpark wie diverse 911er-Modelle und die GT-Flitzer von Porsche

Foto: Porsche



ECHTER KLASSIKER Der 356 Speedster spielt im Karriere-Modus eine wichtige Rolle und ist einer der begehrtesten Oldtimer.

wenn Sie mit Ihren alten Edelkarossen handeln, um sich einen neuen Hochleistungssportler leisten zu können. Die Verfügbarkeit neuer Motoren oder von Ersatzteilen bei Schäden hängt übrigens von Angebot und Nachfrage in der simulierten *Need for Speed*-Welt ab. Zusätzlich zu diesen beiden Spielvarianten stecken kurzweilige Einzelrennen im Gesamtpaket, doch eine Meisterschaft sucht man vergebens. Beim Streckendesign gingen die Entwickler neue Wege, denn neben drei Testparcours stehen neun offene Kurse mit zahlreichen Abkürzungen, versteckten Abschnitten, Kreuzungen und dergleichen zur Auswahl, anstatt wie bisher den Spieler auf die engen, linearen Straßen zu beschränken. Die Grafik glänzt mit Spezialeffekten wie Rauch, Regen, detaillierten Wagen, physikalisch korrekt bewegten Innenansichten, animierten Fahrern und nicht zuletzt Schäden an den Fahrzeugen, die abhängig vom Aufprall entstehen. Electronic Arts plant einen Mehrspielermodus für bis zu acht Teilnehmer im lokalen Netzwerk und im Internet; weitere Fahrzeuge sollen Sie nach der Veröffentlichung des Spiels von der Webseite saugen können.

Florian Stangl

„Porsche Evolution“ ist eine Art Karrieremodus, in dem Sie vom Jahr 1950 bis ins aktuelle Jahrtausend mit Rennen Geld verdienen.



VORSPRUNG DURCH TECHNIK Die echten Porsches nachempfundenen 3D-Cockpits bewegen sich realistisch auf holprigen Strecken.

Das Testsystem im Überblick

Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir bei der Bewertung der Spiele anlegen.

Objektive, kritische Kaufberatung - das dürfen Sie von PC Games erwarten. Auf dieser Seite erfahren Sie, welche Maßstäbe wir anlegen.

Immerhin 80 Mark legt man heutzutage im Durchschnitt auf den Ladentisch. Anstatt auf glitzernde Verpackungen, hochglanzpolierte Bildschirmfotos oder markige Werbesprüche hereinzufallen, vertrauen PC-Games-Leser auf das fundierte Urteil des eingespielten Teams von Europas meistgekauftem und meistgelesenem PC-Spiele-Magazin. Während Sie in Meinungskästen die persönliche Einschätzung des jeweiligen Testers nachlesen können, entscheidet über die Spielspaß-Wertung die gesamte Redaktion in oftmals hitzigen Konferenzen. Der klare Vorteil: Persönliche Abneigungen und Vorlieben eines Einzelnen beeinflussen nicht die PC-Games-Wertung.

Langzeitmotivation, Grafik, Sound, Einsteigerfreundlichkejt, Spieltiefe - all das fließt in die Wertung ein. Folgende Faktoren beeinflussen die Wertung hingegen nicht:

- Der Verkaufspreis
- Die Hardware-Voraussetzungen

Aber: Spiele, die selbst auf PCs mit bestmöglicher Ausstattung nicht zufriedenstellend laufen, werden abgewertet. Ein flüssiger Spielablauf sollte also zumindest auf einem High-End-System gewährleistet sein.

AWARD PC Games

Außergewöhnlich guten und/oder innovativen Spielen, bei denen Sie unabhängig von Ihren Genre-Vorlieben zugreifen können, verleihen wir den seltenen und daher begehrten PC-Games-Award.



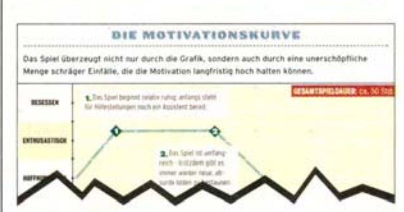


PC-Games-Techniker Marcus Esposito erläutert in dieser Abteilung, wie Sie mehr Geschwindigkeit aus dem besprochenen Spiel herauskitzeln.



Ein Ampelsystem verrät Ihnen auf den ersten Blick, welche Geschwindigkeit das Programm auf Ihrem PC an den Tag legt.

Karten	Chip	Open GL	Direct 3D	Glide
Diamond Monster 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Voodoo 2	Voodoo2	✔	✔	✔
Miro Highscore 3D II	Voodoo2	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer 3D2	Voodoo2	✔	✔	✔
Diamond Monster Fusion	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Guillemot Maxi Gamer Phoenix	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Elsa Victory 2	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Creative 3D Blaster Banshee	Voodoo Ban.	✔	✔	✔
Voodoo3 2000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3000	Voodoo3	✔	✔	✔
Voodoo3 3500	Voodoo3	✔	✔	✔
ATI Rage Fury	Rage128	✔	✔	✘
ATI All-in-Wonder 128	Rage128	✔	✔	✘
Creative Graphics Blaster TNT	RIVA TNT	✔	✔	✘
Elsa Erazor II	RIVA TNT	✔	✔	✘
Diamond Viper V770	RIVA TNT	✔	✔	✘
Creative Grap. Bl. TNT2 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Elsa Erazor III	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Diamond Viper V770 Ultra	TNT2 Ultra	✔	✔	✘
Matrox Millennium G200	Matrox G200	✔	✔	✘
Matrox Millennium G400	Matrox G400	✔	✔	✘



Wie entwickelt sich der Spielspaß im Laufe mehrerer Stunden? Verspricht das Programm wochenlanges Vergnügen oder ist der Spaß schon nach ein paar Stunden vorbei? Der Motivationskurve können Sie entnehmen, wie schnell man in ein Spiel „reinkommt" (Einsteigerfreundlichkeit), welche Probleme auftreten können und ab wann Ihre gute Laune gefährdet ist.

■ **SCHLECHTE ZEITEN, GANZ SCHLECHTE ZEITEN**
Die Kult-Seifenoper zelebriert allabendlich jene kleinen und großen Tragödien, mit denen Sie auch als Sims-Spieler konfrontiert werden.

„Geht nicht" – gibt's nicht

Verglichen mit dem täglichen Wahnsinn bei den Sims wirkt „Gute Zeiten, schlechte Zeiten" wie ein Kindergeburtstag.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Maxis** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **10. Februar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Zehn Karrieren
- Acht Bedürfnisse (Hunger, Spaß etc.)
- Sechs Fähigkeiten
- Sims altern nicht
- Babys gibt's nur auf „Bewährung"
- Zehn bebaubare Grundstücke
- Häuser zum Selbergestalten
- Über 150 Einrichtungsgegenstände
- Zusatz-Ausrüstung per Download





FINGERÜBUNGEN Durch regelmäßiges Üben am Piano steigern Sie die Kreativität. Für den Beruf unserer Testperson (Medizinerin) ist dies unbedingte Voraussetzung, um aufsteigen zu können.

Auf dieses Spiel von *SimCity*-Erfinder Will Wright haben Sie sich zu Recht gefreut: In *The Sims* lässt er Sie den Tagesablauf chronisch abgebrannter Junggesellen, turbulenter Großfamilien und frischverliebter Pärchen organisieren – inklusive wilder Partys, heißer Affären und Nachwuchsfreuden. Die Abenteuer der Sims: Quirliger als eine Schubkarrenladung Furbys, komplexer als manches Möchtegern-Rollenspiel und mit Sicherheit eines der originellsten Aufbau-Spiele, die jemals in PC Games vorgestellt wurden.

Ding-dong: „Hallo, ich bin Cindy!". Kaum sind die ersten Möbel abgeladen, stehen auch schon die Anwohner vor der Tür und sind neugierig auf ihren neuen Nachbarn, unseren „Robert". Nacheinander heißen ihn willkommen: Eddie und Tom von



DURCHHALTEN! Ohne Muckis kann man eine Karriere beim Militär vergessen.



GUTE UNTERHALTUNG Dieser Junggeselle hat sich mit dem letzten Schrei in Sachen Unterhaltungselektronik ausgestattet: Den Flachbildfernseher können Sie sich allerdings erst leisten, wenn Sie entsprechend gut verdienen.

nebenan, die Familie Schmidt und eben jenes zauberhafte Geschöpf, das an den kommenden Abenden regelmäßig zu einem Plausch vorbeikommen wird. Einige Spielstunden, viele Geschenke und verliebte Blicke später: Cindy zieht mit Sack und Pack bei Robert ein. Was sich wie eine handfeste Romanze anlässt, scheitert schneller als erwartet aufgrund unvorhersehbarer Komplikationen: Lebensabschnittsgefährtin Cindy mag zwar eine exzellente Hausfrau und Köchin sein, outet sich aber auch als unausstehliche Furie. Außerdem wurde sie des Öfteren turtelnd mit einer Arbeitskollegin gesehen und schaltet unaufgefordert vom Actionkanal zu den Krimis um – so geht's ja nicht! Klarer Fall: Die Frau muss weg! Nach einigen hässlichen Streitgesprächen wird sie von Jack kurzerhand aus der Wohnung geworfen. Was zur Folge hat, dass sein Single-Domizil schon nach wenigen Tagen aussieht wie nach einer Wasserstoffbombenexplosion: Verstopfte Toiletten, großzügig verstreute Pizzareste, überlaufende Waschbecken, unbezahlte Rechnungen, kurz: das Resultat durchzechter Nächte mit den Kumpels vor dem Fernseher. Weil Tom und Eddie sowieso fast täglich aufschlagen und den Kühlschrank leerräubern, keimt die glorreiche Idee auf, eine Wohngemeinschaft zu gründen. Ein hoffnungslos untalentierter Schauspieler, ein gesuchter Bankräuber und ein überarbeiteter Kellner – wenn das mal gut geht ...

Solange Sie Ihrem Sim alle Wünsche erfüllen, wird er sich Ihren Anweisungen nicht widersetzen

Genauso gut hätte es aber auch passieren können, dass Cindy und Robert heiraten, fünf Kinder in die Welt setzen und schon bald aus ihrem Wohnklo mit Kochnische in einen feudalen Bungalow ziehen. Oder dass es zwischen Robert und Eddie „funkt". Oder dass aus dem unscheinbaren Robert ein gefeierter Superstar wird. Ein richtiges Spielziel gibt es bei *The Sims* nicht – trotzdem kann man natürlich auf selbstgesteckte Ziele hinspielen: viel Geld verdienen, eine Großfamilie gründen, einen illustren Freundeskreis aufbauen, in eine schicke Wohnung ziehen oder beruflich vorankommen.

Ihr Vorteil als Regisseur dieser gigantischen Seifenoper, die sich in 3D-„Puppenhäusern" abspielt: Die Hauptdarsteller, die „Sims", tanzen (meist) nach Ihrer Pfeife – sofern Sie auf ihre Empfindungen, Fähigkeiten und Wünsche Rücksicht nehmen. Hunger, Blasendruck, Komfort, Energie, Hygiene, Umgebung, Kommunikation und Spaß – das sind die acht Faktoren, auf die es ankommt. Mangelnder Schlaf lässt jeden Sim mitten



GASTFREUNDLICH Wer sich nette Gäste (hier: zwei sportliche Zwillinge) einlädt, sollte sich wie Paul auch um die Bewirtung kümmern.



ALLES MEINS Dieses bereits recht ansehnliche Haus wird von unserer „Petra" bewohnt, die sich neben dem Allernötigsten bereits eine Staffelei und eine Mikrowelle gegönnt hat.

THERE IS A PARTY **Bei den flotten Rhythmen, die aus dem Kofferradio dudeln (wählen Sie zwischen Country, Rock oder Samba), hält's den Gastgeber nicht lange auf dem Stuhl: Zusammen mit der Nachbarin schwingt er das Tanzbein, während seine Frau mit ihrer Bekannten offensichtlich über die Friedenspolitik diskutiert.**

auf dem Flur einnicken. Zu wenig Kontakt mit Freunden macht ihn depressiv. Eine dunkle Höhle ohne Fenster und Beleuchtung senkt den Wohnwert und sorgt für Unzufriedenheit. Und falls er mal dringend „muss" und Sie ihn mit anderen Beschäftigungen aufhalten, kann es sogar vorkommen, dass sich um seine Füße herum eine unübersehbare Pfütze bildet.

Beim Spielstart bringt man Ihnen mittels Tutorial-Familie bei, was Sie über Sims im Allgemeinen und deren Alltag im Speziellen wissen müssen. Wie man mit anderen Personen plaudert. Warum die tägliche Dusche so wichtig ist. Wie man eine Mahlzeit zubereitet. Weshalb man mit einem Multimedia-PC eine Menge Spaß haben kann. Warum man neuen Bekanntschaften tunlichst nicht sofort um den Hals fallen sollte. Was es bringt, einen größeren Fernsehapparat anzuschaffen. Dass der Sim mehrere erteilte Befehle nacheinander abarbeitet und Sie ihn dabei jederzeit unterbrechen können.

Die Steuerung ist so herrlich logisch und eingängig, dass man allein mit Ausprobieren sehr weit kommt. Der Sim soll schlafen gehen? Bett anklicken. Pizza bestellen? Telefon wählen, „Dienste", „Pizzadienst", und schon wenige Minuten später klingelt der Lieferant an der Haustür. Mit der Zeit lernt man, wie sich das Leben der Sims effektiver gestalten und unnötige Klickerei vermeiden lässt. Beispiel Unterhaltung: Einen gelangweilten Sim können Sie selbstverständlich zum Bücherregal schicken. Cle-

Kartoffelchips und Pizzadienst allein machen auf Dauer nicht glücklich – bringen Sie den Sims das Kochen bei.



SCHLÄFRIG IN SEATTLE **Das Ehepaar erholt sich von einer anstrengenden Hausparty.**



DAMENKRÄNZCHEN **Unsere dicksten Freundinnen machen sich über den Kühlschrank her.**



REDEMARATHON **Die Symbole links oben zeigen die Reihenfolge der Gesprächspartner.**

AUF GUTE NACHBARSCHAFT Das komplette Viertel im Überblick: Auf den leeren Flächen können Sie neue Häuser konstruieren.



Ausziehen, Umziehen, Abreißen, neu bauen: wer wo in „Ihrem" Viertel wohnt, haben Sie selbst in der Hand

BAUKASTEN Die Charakterpunkte machen jeden Sim zur einzigartigen Persönlichkeit.

verer wäre es, ihn gegen einen Mitbewohner Schach oder Basketball spielen zu lassen – das macht bereits zwei Sims glücklich. Ganz zu schweigen von einer gemütlichen Fernsehcouch, auf der die ganze Familie Platz findet.

Mit Hilfe von Symbolen wechseln Sie zwischen den Hausbewohnern; Sims, die Sie im Moment nicht steuern, gehen weitgehend eigenständig ihrem Alltag nach, leisten sich aber zuweilen deftige Schnitzer – wer noch nie einen Herd bedient hat, löst vielleicht einen Küchenbrand aus, kann die Feuerwehr nicht mehr rechtzeitig anrufen und fällt den Flammen zum Opfer. Was man gegen fortgeschrittenere Tücken des Alltags unternehmen kann, darauf



SCHÖNE SCHANDE Wird das Betätigen der Spülung vergessen, muss Mutti der verstopften Toilette mit dem Gummisauger zu Leibe rücken.

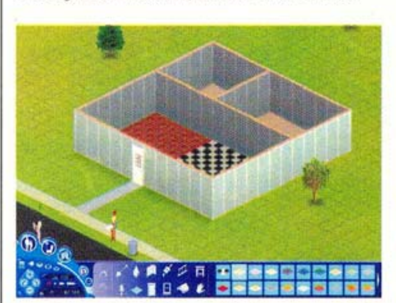
Schöner wohnen

Wer ein schlichtes Malprogramm bedienen kann, kommt auch mit dem „Baumodus" zurecht, der Sie zum Architekten der Sims-Unterkünfte macht.

Wer keine der vorgefertigten Wohnungen nutzen will, baut sich ein individuelles Häuschen – kleine Grundstücke sind schon preiswert zu haben. Bei Bedarf (Nachwuchs, Einzug von Partnern etc.) können Sie es jederzeit problemlos an- und ausbauen: Ein zusätzliches Zimmer, ein zweites Stockwerk, Säulen, bessere Teppiche und Tapeten, einen Swimmingpool und elektronische Gimmicks, die das Leben lebenswerter machen. Prinzipiell gilt: Je edler und damit teurer die Ware, desto positiver die Auswirkungen. Einrichtungsgegenstände dürfen jederzeit verkauft, verlegt oder gedreht werden; Gleiches gilt für Mauern, Zäune und Fenster.



1. Die Grund- und Zwischenmauern werden einfach mit festgehaltener Maustaste aufgezogen.



2. In Küche und Bad verlegen Sie Fliesen, im Wohn- und Schlafbereich empfiehlt sich Teppich.



3. Setzen Sie Fenster und Türen ein, damit das Sonnenlicht für ordenlich Helligkeit sorgt.



4. Verpacken Sie das hässliche Mauerwerk mit Ziegeln, Tapeten und Holzverkleidungen.



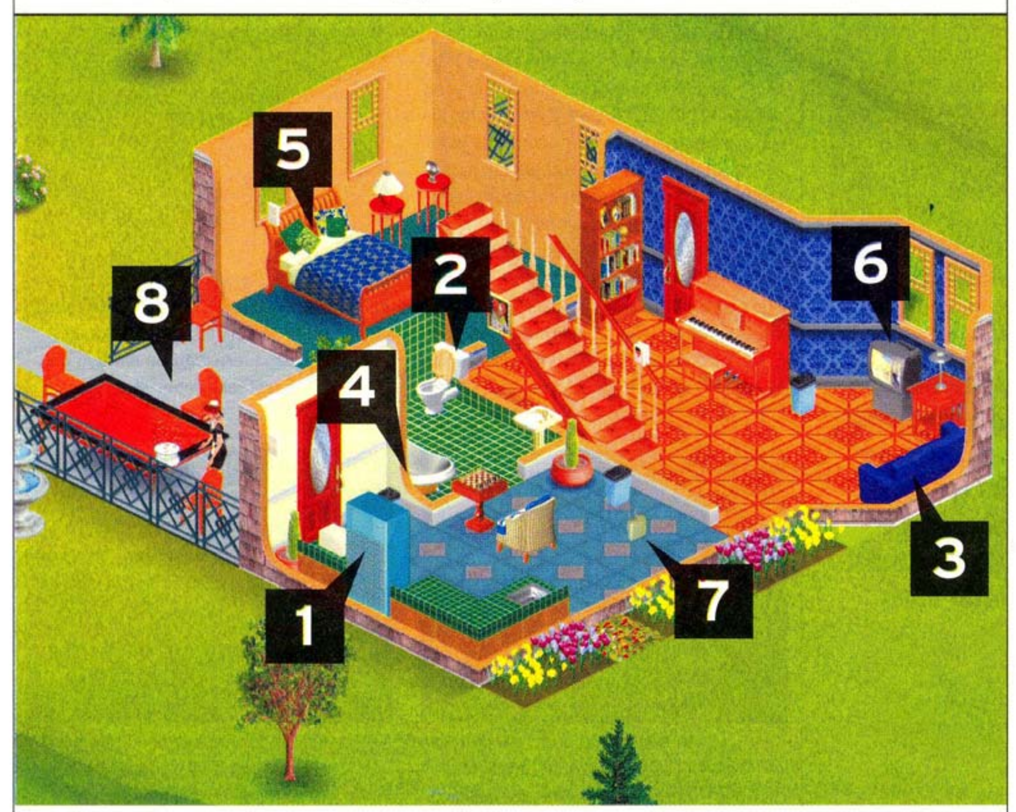
5. Zum Schluss sorgen Sie für eine Überlebens-Grundausstattung: Toilette, Bett, Kühlschrank.



6. Fertig – Ihre Sims können einziehen! Bei so einer schicken Wohnung wird es nicht lange dauern, bis die ersten Nachbarn vorbeischneien.

Dringende Bedürfnisse

Ganz schön anspruchsvoll, so ein Sim: Um ihn beruflich und persönlich voranzubringen, sollten Sie sein Heim so gemütlich und zweckmäßig wie irgend möglich einrichten.



Mit mehr als 150 Materialien und Gegenständen können Sie ein Haus verschönern und ausstatten – weitere wird Maxis auf der *Sims*-Website zum Download bereitstellen. Worüber sich die Sims freuen, worüber sie sich ärgern – und was Sie tun können, um die acht Grundbedürfnisse der Sims zu erfüllen:

1. Hunger

Gute Zeiten: Kühlschrank, Herd, Pizzadienst, Kochen lernen (mit Kochbüchern)

Schlechte Zeiten: Keine Mikrowelle, kein Herd, kein Kühlschrank

2. Blasendruck

Gute Zeiten: Funktionstüchtige Toilette

Schlechte Zeiten: Toilette ist besetzt, verstopft oder nicht rechtzeitig erreichbar

3. Komfort

Gute Zeiten: Badewanne, Bett, Sofa, bequemer Stuhl

Schlechte Zeiten: Keine oder zu wenig Sitzgelegenheiten, Lärm

4. Hygiene

Gute Zeiten: Badewanne, Schwimmbecken, Waschbecken, Dusche

Schlechte Zeiten: Defekte Dusche, besetztes Bad, Fremde im Badezimmer

5. Energie

Gute Zeiten: Bett, Kaffee-/Espressomaschine

Schlechte Zeiten: Zu kurze Schlafphasen, lärmende Radios und TV-Geräte

6. Spaß

Gute Zeiten: Fernsehapparat, Stereoanlage, Flipper, Billard, PC, Buch,

Schlechte Zeiten: keine Unterhaltungselektronik weit und breit

7. Soziales Bedürfnis

Gute Zeiten: Telefon zum Verabreden mit anderen Sims, ausgiebige Dialoge

Schlechte Zeiten: Single-Dasein, keine Partys, kein Kontakt zur Außenwelt

8. Raum

Gute Zeiten: Helle Zimmer, Fenster, Lampen, Pflanzen, Bilder, Tapeten, Bodenbeläge

Schlechte Zeiten: Müll, schmutziges Geschirr, Lärm, kaputte Geräte, Pfützen, Dunkelheit



AUF TUCHFÜHLUNG Umarmungen gelten als deutliches Zeichen der Zuneigung.



HERZKLOPFEN Na, wer sagt's denn – der erste Kuss war nur eine Frage der Zeit.



BUND FÜRS LEBEN Unser Romeo fasst sich ein Herz und hält um die Hand seiner Liebsten an.



EINMAL LEBENSLÄNGLICH Nach kurzer Bedenkzeit willigt die Angebetete ein.

kommt man früher oder später selbst: Familienmitgliedern, die permanent verschlafen, kauft man einfach einen Wecker. Wer von Einbrechern heimgesucht wird, investiert sinnvollerweise in eine Alarmanlage. Dass man den Fernseher ausschalten sollte, bevor man zu Bett geht, versteht sich ebenfalls von selbst.

Kleiderschränke und Kühlschränke werden automatisch bestückt – und jede Entnahme kostet Geld. Wer also beim Öffnen des Gefrierfachs nicht ins Leere greifen will und seinen Sims regelmäßig neue Möbel, Mikrowellen, Spülmaschinen, Badewannen und Pflanzen gönnen möchte, sollte zumindest EINEN Berufstätigen beschäftigen. Durch einen Blick



SCHACH MATT! Die Säule zeigt an, wie das logische Verständnis zunimmt.



ROLLENTAUSCH Papa büffelt in Kochbüchern, Mama vertieft ihr technisches Wissen.



WER ZU SPÄT KOMMT Schulbus und Auto holen Ihre Sims zum vereinbarten Zeitpunkt ab. Einmal darf man verschlafen oder den Chauffeur versetzen; sollte sich der Fauxpas wiederholen, droht der Rausschmiss.

in die Zeitung oder Online-Recherche findet sich schnell ein Job. Solange man jeden Tag pünktlich am Arbeitsplatz erscheint, kann man es weit bringen. Beförderungen sind gleichbedeutend mit höherem Gehalt, doch dies setzt bestimmte Eigenschaften - beispielsweise Logik, Muskelmasse oder Kreativität - voraus, die man sich in Heimarbeit aneignet. Durch engagiertes Malen an der Staffelei oder ausgiebiges Klavierspielen wird beispielsweise der Einfallsreichtum gesteigert und eine Hantelbank macht aus einem Waschbär- einen Waschbrettbauch.

Zehn Karrieren warten auf die Sims: Wer eine kriminelle Laufbahn bevorzugt, fängt als Taschendieb an, bewährt sich als Fluchtwagenfahrer, macht als Bankräuber weiter und ist irgendwann als Fälscher oder gar Bandenboss tätig. Aufstiegschancen bieten die Branchen Business, Unterhaltung, Polizei, Kriminalität, Medizin, Militär, Politik, Sport und Abenteuer, wo Sie sich vom Bungee-Jumping-Assistenten bis zum Schatzsucher hocharbeiten. Vom Arbeitsleben selbst bekommen Sie kaum etwas mit: Die Person wird zur vereinbarten Uhrzeit mit einem Wagen abgeholt (ein Kellner hat andere Schichten als ein Stationsarzt) und anschließend wieder nach Hause gebracht. Während dieser Zeit können Sie sich Frau, Kindern und sonstigen Mitbewohnern widmen. Prinzipiell besteht jeder Tag im SimCity-Land aus 24 Stunden à 60 Minuten - sieben Tage die Woche, Tag und Nacht, allerdings ohne Wochenenden. Drei Geschwindigkeitsstufen sorgen dafür, dass Schlaf- und Arbeitsphasen rasch übersprungen werden und mehr Zeit für die wichtigeren Dinge bleibt.

Wohnungseinbrüche, Brände, Rohrbrüche und verstopfte Toiletten: Ihren Schützlingen bleibt aber auch nichts erspart

Kommen wir zu dem, was Sie sicherlich am brennendsten interessiert: Annäherungsversuche, Flirtereien, leidenschaftliche Küsse, heimliche Affären und fiese Intrigen. Also: Wenn sich Sims angeregt miteinander unterhalten und die „Chemie" stimmt,



FEUER UND FLAMMEN Herd oder Kamin unbeaufsichtigt gelassen - schon ist's passiert. Tipp: Gönnen Sie sich einen Feuermelder.



FAMILIENIDYLLE Obwohl das Abendessen seit einer halben Stunde auf dem Tisch steht, hält es Papa Walton nicht für nötig, sich zu seinen Lieben dazuzugesellen. Das riecht nach Ärger...

Testcenter — The Sims

Installiert und läuft

Marcus Esposito

Für ein halbwegs flüssiges Spiel sollte Ihr Rechner besser mehr als 300 MHz unter der Haube haben.

- Leider keine Unterstützung von 640x480 Bildpunkten.
- Die Einstellungsmöglichkeiten für die Grafik haben kaum Auswirkung auf die Spielgeschwindigkeit.
- Sie sollten möglichst viel Hauptspeicher freischaufeln, wenn Sie das Spiel starten.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC

Software	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
	800 x 600	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel

WAS IST WAS? Technisch unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

The Sims ist ein typisches Maxis-Spiel: kein vorgegebenes Ziel, sondern ein „Endlosmodus", bei dem nur Sie entscheiden, was Sie wie schnell in welcher Reihenfolge erreichen möchten.

GESAMTSPIELDAUER: mind. 50 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

1. Dass die Grafik etwas eckig und „kalt" wirkt, wird Sie nur Bruchteile von Millisekunden stören – dann werden Sie bereits von den Sims mächtig auf Trab gehalten.

2. Einen Job finden, flirten, den ersten Fernseher kaufen – all das sind kleine Glücksmomente, die die ersten Stunden wie im Flug vergehen lassen.

3. Jetzt muss der schon wieder auf den Topf! Immer wiederkehrende, banale Tätigkeiten strapazieren den Geduldsfaden.

4. Wer Spaß am Herumexperimentieren hat, dürfte wochenlang nicht mehr von den Sims loskommen.

SPIELZEIT IN STD. 4 8 12 16 20 24 28 32 36 40



DAS KÖNNEN SIE AUCH Per downloadbarer Gratis-Software von der Sims-Website binden Sie selbst entworfene Tapeten und Teppiche ein.

verbessern sich die gegenseitigen Sympathiewerte; auf den Inhalt der Gespräche haben Sie allerdings keinen Einfluss. Beleidigungen, Komplimente und Fachsimpeleien lassen die Sympathiesäule heftig nach oben oder unten ausschlagen, aber auch Gesten wie Kitzeln, Schultern massieren, Witze reißen, Umarmen, Küssen, Veräppeln, Erschrecken oder Trösten verfehlen ihre Wirkung nicht. Unter 50 Punkten gilt man als „Bekannter", anschließend als Freund, ab 70 Punkten knistert's bereits ganz gewaltig und zwischen 90 und 100 kann für nichts mehr garantiert werden. Gleichgeschlechtliche Lebensgemeinschaften sind – legt man's darauf an – genauso denkbar wie klassische Vater-Mutter-Kind-Familien, Fünf-Mann-WGs oder Single-Haushalte, deren Bewohner bei Bedarf auf einen (Seiten-) Sprung beim Nachbarn vorbeischauen. Kommt auf wundersame Weise ein Baby zustande, muss man sich für einen Namen entscheiden und anschließend einige Spieltage mit Füttern, Spielen, Singen und wenig Schlaf durchstehen. Wer sich bewährt, hat anschließend ein schulpflichtiges Kind zu versorgen; vernachlässigte Säuglinge holt hingegen das Jugendamt ab. Mann/Mann- beziehungsweise

Ab 50 Sympathiepunkten werden Nachbar-Sims zu echten Freunden. Und ab 90 Zählern kann man bereits von einer astreinen Liebesbeziehung reden.



AUF DEM SPRUNG Das allmorgendliche In-die-Gänge-kommen lässt nicht viel Zeit, um ein großzügiges Frühstück zuzubereiten – häufig muss sich Ihr Sim mit einer Tüte Chips begnügen.



SCHÖNHEITSSCHLAF Dieses Ehepaar hat das Schlafgemach bereits komplett mit Kommode, Lavalampe und Wecker ausgestattet.



NETTE GESTE Die selbstgebackenen Törtchen auf dem Tisch haben uns die drei Damen mitgebracht, die sich mit der Gastgeberin angeregt über Musik unterhalten. Die Beziehungen zu diesem Trio erkennen Sie in der Statusleiste.

Frau/Frau-Liaisons müssen auf Adoptionsangebote hoffen.

Fühlt man sich anfangs mit dem Management einer einzelnen Person ordentlich ausgelastet, sollte man sich früher oder später auch um das Leben der Nachbarn kümmern. Denn nur mit Beziehungen und Kontakten kommt man beruflich voran. Zwischen den zehn Sims-Grundstücken können Sie jederzeit hin- und herspringen, indem Sie den bisher gemanagten Haushalt dem Computer übergeben. Der kümmert sich darum, dass der erreichte Lebensstandard und alle Kontakte erhalten bleiben. Wie sich die Nachbarschaft zusammensetzt, legen Sie selbst fest: Sind Sie einer Familie überdrüssig, werfen Sie sie einfach raus oder lassen sie in ein größeres Haus umziehen. Oder Sie reißen ein Gebäude einfach ab und entwerfen auf dem nun leeren Grundstück ein völlig neues - alles kein Problem. Bewohner und Familien kreieren Sie mit dem Editor: Kind oder Erwachsener, farbig oder weiß, männlich oder weiblich, aufgeschlossen oder schüchtern, schlampig oder reinlich und so weiter. Vielleicht probieren Sie mal eine allein erziehende Mutter mit vier Kindern aus. Oder einen chronisch missmutigen Single. Oder drei Männer und ein Baby. Oder oder oder ...

Petra Maueröder

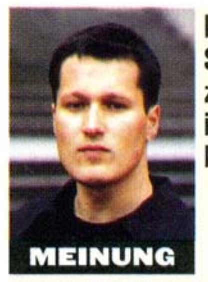
Wenn Sie keine Lust mehr auf einen aufmüpfigen Sims haben, wechseln Sie kurzerhand den Haushalt.

MEINUNG

Die Sims lassen niemanden kalt - egal, welche Genres man üblicherweise bevorzugt

Petra Maueröder

„Warum pennt der denn auf dem Fußboden?", „Bagger doch mal die Blondine an!", „Solltest du nicht langsam mal wieder die Goldfische füttern?", „Ooops, seine Frau wird eifersüchtig..." - es passiert nicht allzu oft, dass abgebrühte Berufskritiker beim Über-die-Schulter-gucken völlig aus dem Häuschen geraten, hektisch durcheinander schnattern, kichern und glucksen. Wie faszinierend die kleine simulierte Welt der Sims tatsächlich ist, zeigt sich, sobald man sich davon losgerissen hat: Selbst wenn man nicht am PC sitzt, grübelt man darüber, was man seiner Familie als nächstes kauft und welche Fähigkeit es sich zu trainieren lohnt. *The Sims* überschüttet Spontan-Drauflos-Spieler mit Erfolgserlebnissen am laufenden Band („Es ist ein Junge!!"), doch mit zunehmender Spieldauer ist eine gehörige Portion Geduld vonnöten - Tätigkeiten, die man anfangs mit Begeisterung erledigt (duschen, kochen, Zeitung lesen, Briefkasten leeren etc.), können mitunter als lästig empfunden werden. Was nichts an der Genialität der Sims ändert: Diese geballte Ladung Spielwitz sollten Sie sich auf gar keinen Fall entgehen lassen!



MEINUNG

Bei diesem Spiel schlagen zwei Herzen in meiner Brust

Thomas Borovskis

Um mich vom Alltagsgrau abzulenken, versetze ich mich in den grauen Alltag anderer Menschen. Klingt irgendwie paradox - funktioniert aber, wie der Erfolg von Seifenopern a la „GZSZ" beweist. Genau wie Kollegin Maueröder war ich von der ersten Minute an von den durch und durch sympathischen Sims hingerissen: Die Entfaltungsmöglichkeiten, die sich dem Spieler bieten, sind schier unendlich. Allerdings schlich sich nach der ersten Verblüffung auch eine gewisse Enttäuschung bei mir ein: Müssen sich mein(e) Schützling(e) denn wirklich so unselbstständig verhalten wie kleine Kinder? Warum gibt es keinen Tagesplaner, mit dem der Spieler wenigstens die Grundbedürfnisse seiner Sims automatisieren kann? Warum spielt sich ausschließlich alles in den eigenen vier Wänden ab? Warum gibt es kein freies Wochenende? Zudem sind mir die kleinen „Spießer" teilweise etwas zu brav, ihr Leben etwas zu geradlinig und steril. Karriere und wirtschaftlicher Aufstieg sind letztlich das einzige Lebensziel der Sims - und da habe ich eben so meine Identifikationsprobleme. Ich konnte mich dem Charme des Spiels aber trotzdem nicht entziehen. Wer über die oben genannten Kritikpunkte hinwegsehen kann, wird mit *The Sims* wochen- oder sogar monatelang seinen Spaß haben.



KEIN MEISTERDIEB Der ausgelöste Alarm hat rechtzeitig die Polizei herbeigerufen.

TESTURTEIL — The Sims

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **The Sims** 3/2000 — Konkurrenzlos: So naheliegend und reizvoll die *Sims*-Spielidee erscheinen mag, so einzigartig ist sie bislang.
- **Creatures 3** 1/2000 — Den knuddligen Intelligenzbolzen ist nur mit viel Geduld beizukommen.
- **SimCity 3000** 3/99 — SimCity, Heimat der Sims: Am Reißbrett entstehen Mega-Städte.
- **Theme Hospital** 04/97 — Die Krankenhaus-Sim ist grafisch ähnlich, aber nicht halb so fesselnd
- **Lemmings Win 95** 05/96 — Kult: Retten Sie suizidgefährdete, blau-grüne Wusler vor dem Exitus.

GRAFIK .... Gut
Etwas kantig und steril, aber liebevoll animiert

SOUND .... Befriedigend
Es gibt nur wenig in The Sims, was KEIN Geräusch erzeugt.

STEUERUNG .... Sehr gut
Das Tutorial erklärt, was sich ohnehin von selbst erschließt.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspieler-Modus vorhanden.

90%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium 400
32 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 500 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Mein lieber Herr Fußballverein

Bundesliga-Management aus Meisterhand: Mit Anstoss 3 knüpft Ascaron an die Tugenden des Vorgängers an.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Ascaron** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **10. Februar 2000** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

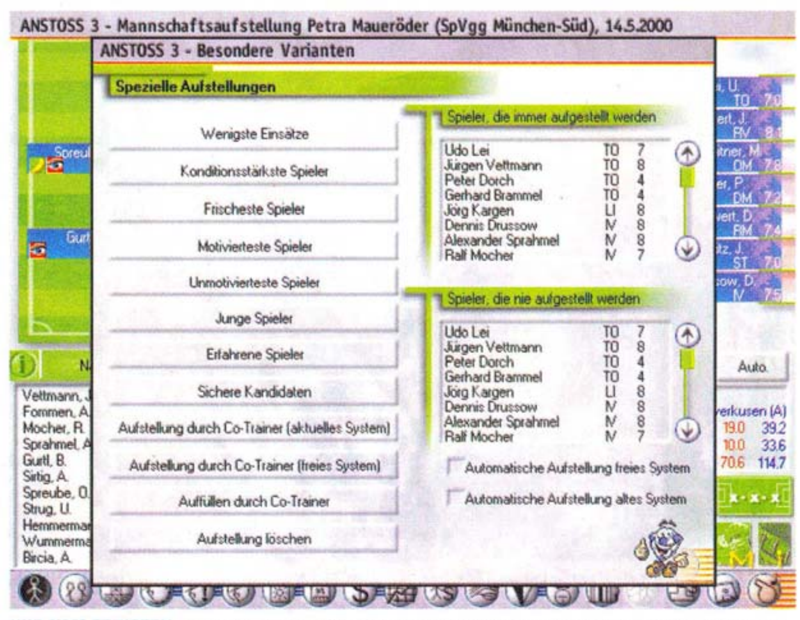
AUF EINEN BLICK

- 20.000 Spieler, 1 Million Eigenschaften
- FIFA-ähnliche 3D-Spielszenen
- Österreichische und Schweizer Ligen
- Netzwerkmodus für 1-4 Spieler
- 70 neue Statistiken



DFB-Pokal, Bundesliga, UEFA-Cup, Champions League, Welt- und Europameisterschaften: Den *Anstoss-3*-Spieler erwartet ein prallgefüllter Terminkalender voller spannender Fußball-Highlights. Auch wenn man es ihm auf den ersten Blick vielleicht nicht ansieht: Der jüngste Spross der Gütersloher Fußballmanager-Serie trumpft mit einer Fülle frischer Ideen auf.

Dass *Anstoss 2* und *Anstoss 3* fast identisch ausschauen und bedient werden, hat den Vorteil, dass viele hunderttausend *Anstoss*-Kenner ohne Umlernen sofort einsteigen können. Das gilt zum Beispiel für all jene, die sich seit der *Anstoss 2 Gold*-Vollversion auf der PC-Games-Weihnachtsausgabe 1/2000 zu den frisch gebackenen Fans des Fußballmanagers zählen. Mit dem Lieblingsverein Höhen und Tiefen durchstehen, Pokalsiege und Aufstiege feiern, sich mit dem Präsidium, der Presse und widerspenstigen Kickern anlegen, um Sponsorengelder und Superstars feilschen, an der Aufstellung justieren – all das macht Fußballmanager so reizvoll und spannend. Der Spielablauf von *Anstoss 3* unterscheidet sich kaum von



NUR VOM FEINSTEN Ihr Co-Trainer stellt automatisch die konditionsstärksten, jüngsten, motivierendsten oder erfahrensten Spieler auf und denkt auch an die Stammplatz-Zusagen.

Konkurrenten: Sobald man in aller Ruhe alle Einstellungen (Training, Transfer, Aufstellung etc.) für die folgenden Tage vorgenommen hat, wird eine Übersicht der Kalenderwoche eingeblendet und Tag für Tag berechnet. Dabei ständig im Blickfeld: die Kondition und Frische Ihrer Kicker, die von absolvierten Spielen und dem eingestellten Trainingsprogramm abhängt. Ebenfalls nicht ganz unwichtig: das Vertrauen des Präsidiums. Wie in der Realität kann beispielsweise Zwietracht bei der Eintracht dazu führen,

■ VOLL VOLLEY Spieler von Basler-Kaliber warten in den 3D-Spielszenen mit spektakulären Kabinettstückchen auf.



JEDEM DAS SEINE Einzelne Fähigkeiten (Beispielsweise der „Torinstinkt") können Sie Ihren Schützlingen explizit antrainieren.



RUNDGANG Alle Stadionausbauten dürfen Sie auch in der schicken 3D-Ansicht bewundern.

Wer möchte, darf eine beliebige Nationalmannschaft quasi „nebenbei" betreuen

dass dem Manager der Stuhl vor die Tür gesetzt wird und er sich einen neuen Verein suchen muss - was nach sportlichen und finanziellen Misserfolgen nicht ganz einfach sein dürfte. Für jeden Wochentag wird separat angezeigt, was genau passiert - sei es, dass sich ein Spieler beim Training verletzt, dass eine Vertragsverlängerung samt Verhandlung ansteht oder die Auswirkungen eines „Saufabends" beschrieben werden.

Schon vor dem Amtsantritt als Trainer und Manager werden Ihnen unzählige Entscheidungen abverlangt: Welches Land? Welche Liga? Topverein oder eher Regionalligist? Welcher Schwierigkeitsgrad? Österreichische und Schweizer PC-Games-Leser freuen sich, dass deren Ligen erstmals



NACHBARSCHAFTSKRIEG Für Derbys und Spiele gegen Topmannschaften können Sie ruhig etwas mehr Eintritt verlangen.

Die Stunde der Wahrheit

Damit Sie nicht bei jedem Spiel Ihrer Mannschaft zwei Stunden vor dem Bildschirm verharren müssen, dürfen Sie aus drei spannenden Varianten wählen.



Grafikmodus

Sie sehen: FIFA-ähnliche 3D-Spielszenen aus acht umschaltbaren Kameraperspektiven inklusive korrekt wiedergegebener Stadionstimmung, Zuschauermenge, Bandenwerbung, bengalischen Feuern, Fangesängen und (meist) passender Kommentierung

90 Minuten dauern: ungefähr zehn Minuten

Optimal für: Wahre Fans, die auch mal ein langweiliges Match ihres Teams überstehen

Nicht so gut für: Leute, die glauben, an den Spielzügen Konsequenzen für Training, Taktik oder Aufstellung ablesen zu können

Textmodus

Sie sehen: eine ablaufende Uhr, Spielstand, die aktuelle Tabelle, beide Aufstellungen, Benotungen der Kicker, alle relevanten Vorkommnisse

90 Minuten dauern: hängt von der eingestellten Text- und Spielgeschwindigkeit ab

Optimal für: PCs ohne 3D-Karte, Spieler mit dem Blick fürs Wesentliche

Nur Szenen



Sie sehen: wie Textmodus. Bei Toren, Chancen, Verletzungen und wichtigen Ereignissen wird zusätzlich die entsprechende 3D-Szene eingeblendet

90 Minuten dauern: wie Textmodus

Optimal für: ran-Fans, die nur die Highlights einer Partie sehen wollen. Dank der minimalen Ladezeiten der sinnvollste Kompromiss.

Flasche leer? Von wegen!

Es ist noch kein Meister vom Himmel gefallen. Deshalb basiert Anstoss 3 auf Anstoss 2 Gold. Was aber nicht bedeutet, dass den Entwicklern nichts Neues eingefallen wäre. Hier die Top 10:





1. Vereinsgelände
Funktioniert wie? Auf das Vereinsgelände passen Clubhäuser, Jugendinternate, Fanshops und Rehazentren
Längst überfällig, weil: Ein zünftiges Stadion ohne Würstchenbuden einfach nicht vorstellbar ist
PC-Games-Urteil: Gute Idee, schlecht umgesetzt: Kleine Buden gehen unter, eine Gesamtübersicht fehlt



2. Zusätzliche Länder und Ligen
Funktioniert wie? Liga- und Pokalsysteme für Österreich, die Schweiz, Türkei, Portugal usw.
Längst überfällig, weil: es auch in den Alpenrepubliken *Anstoss*-Fans gibt
PC-Games-Urteil: Wem das noch nicht reicht, der kann Zimbabwe oder die Mongolei per Editor ergänzen



3. Ausführlichere Spieler-Steckbriefe
Funktioniert wie? Für jeden Spieler gibt's eine komplette Historie - bisherige Klubs, Länderspiele, Erfolge etc.
Längst überfällig, weil: kein Manager gern die Katze im Sack kauft
PC-Games-Urteil: Brillantes Werkzeug, um Spieler besser einschätzen zu können



4. Echte 3D-Spielszenen
Funktioniert wie? 3D-Karte vorausgesetzt, verwöhnt Sie *Anstoss 3* mit spannenden Spielszenen
Längst überfällig, weil: niemand mehr vorgefertigte Instant-Szenen will
PC-Games-Urteil: Technisch top und TV-reif inszeniert, aber für die Trainerarbeit bringen die Szenen wenig



5. „Menschliche" Spieler mit Persönlichkeit
Funktioniert wie? Persönliche Marotten (Geldgeier, Nervenbündel) und das familiäre Umfeld werden berücksichtigt
Längst überfällig, weil: sich ein handfester Ehekrach auch in der Realität leistungsmindernd auswirkt
PC-Games-Urteil: Wer seine Pappenheimer kennt und Fingerspitzengefühl zeigt, hat deutlich bessere Karten



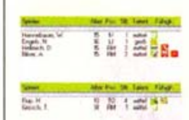
6. Steuerung nach Wahl
Funktioniert wie? Wählen Sie zwischen Symbolleiste und einem Manager-Büro mit anklickbaren Schränken
Längst überfällig, weil: angeblich 40 % der befragten Spieler das *Anstoss 1*-Büro wiederhaben wollten
PC-Games-Urteil: Schöner anzusehen, aber umständlicher als die bewährte Menüleiste



7. Gesteigerte Langzeitmotivation
Funktioniert wie? Ereignisse, Auszeichnungen und Videosequenzen belohnen erfolgreiche Manager
Längst überfällig, weil: es genügend Spieler gibt, die sich ihrer Karriere mehr als 20, 30, 50 Saisons widmen
PC-Games-Urteil: Endlich gibt es auch für Intensivspieler ständig was Neues zu entdecken



8. Netzwerkmodus
Funktioniert wie? Bis zu vier Spieler haben für ihre Einstellungen bis zu zehn Minuten Zeit
Längst überfällig, weil: man sich bislang an einem PC mit Freunden und Kollegen abwechseln musste
PC-Games-Urteil: Einstellbare Zeitbegrenzungen und „Strafen" für Bummler sorgen für Tempo



9. Erweiterte Jugendarbeit
Funktioniert wie? Finanzspritzen und Probetrainingsmachen aus Amateuren und Jugendlichen Stammspieler
Längst überfällig, weil: talentierte „Eigengewächse" meist viel günstiger sind als millionenschwere Einkäufe
PC-Games-Urteil: Rechnet sich für langfristig denkende Manager, die über mehrere Saison hinaus planen



10. Börsengänge
Funktioniert wie? Finanzstarke Klubs gehen per Mausklick an die Börse
Längst überfällig, weil: es Manchester United bereits hinter und die Dortmunder Borussia vor sich hat
PC-Games-Urteil: Manager mit der Aktienmehrheit haben's geschafft - sie sind praktisch unkündbar



FAHNDUNG LÄUFT Per Datenabfrage finden Sie blitzschnell den passenden Kicker.

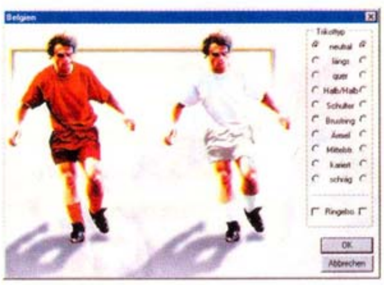


STRATEGIESPIEL Im Bereich Taktik gab es nur dezente Änderungen gegenüber Anstoss 2.

komplett berücksichtigt werden – natürlich inklusive sämtlicher Liga- und Pokalmodalitäten. Auf Wunsch dürfen Sie parallel zu Ihrem eigenen Verein auch die Geschicke einer beliebigen Nationalmannschaft leiten: Zwecks Qualifikations- und Freundschaftsspielen, Welt- und Europameisterschaften berufen Sie die Crème de la Crème ins Aufgebot und schikanieren die Stars im Training.

Vor der ersten Saison steht die Kalkulation samt den Verhandlungen mit Sponsoren auf dem Programm, wo Sie sich auch für einen Ausrüster entscheiden und Eintrittspreise festlegen. Ebenso wie bei allen anderen Diskussionen können Sie auch in diesem Fall an den Mienen Ihrer Geschäftspartner (das können Spielerberater und -frauen, der Spieler selbst oder Manager eines anderen Vereins sein) ablesen, inwieweit sie mit Ihrem Angebot einverstanden sind. Bei Transfergesprächen müssen Sie sich mit mitbietenden Klubs herumschlagen, die mit ständig neuen Spitzengehältern, Stammplatzgarantien und Handgeldern protzen.

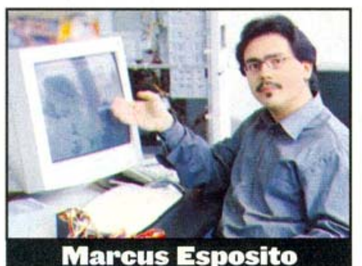
Nicht nur bei solchen Verhandlungen blitzt die individuelle Persönlichkeit jedes Spielers auf: Mehr als



SCHICK IN SCHALE Im Editor verpassen Sie der Spielermontur einen frischen Anstrich.

Testcenter — Anstoss 3

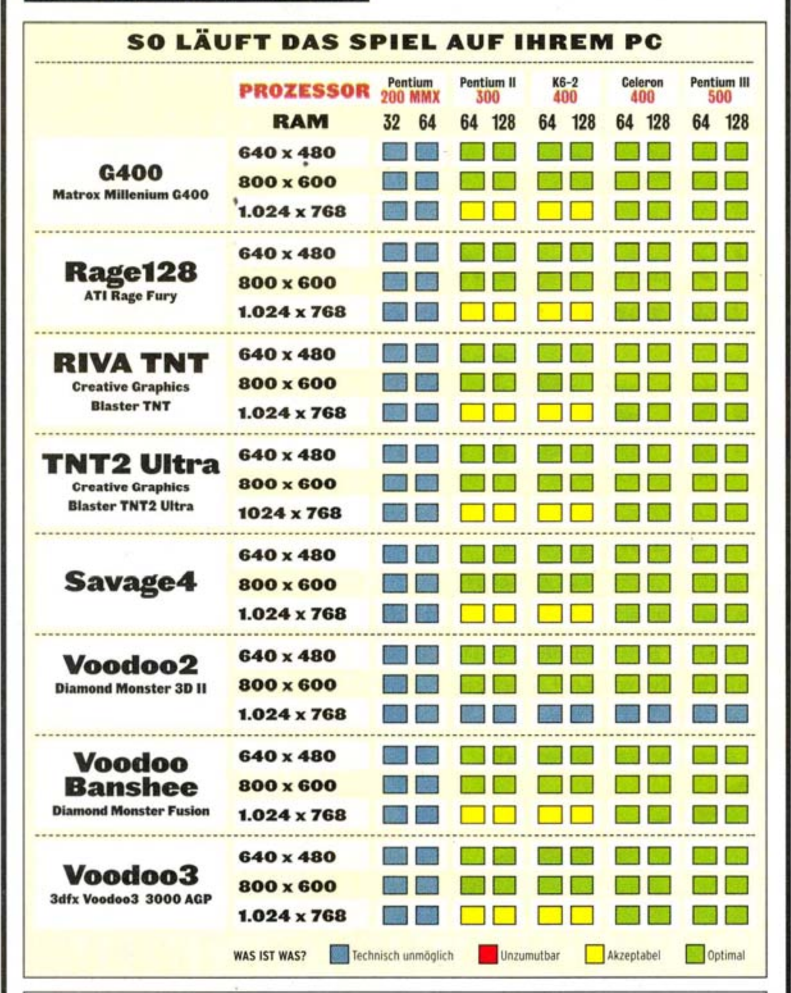
Installiert und läuft



Anstoss 3 läuft, wie von einem Manager nicht anders zu erwarten, ohne Probleme.

- Einstellmöglichkeiten für Farbtiefe und Bi-/Trilineares Filtering sind in den Erweiterten Optionen versteckt.
- Bei langsameren Systemen sollten Sie möglichst mehr als 32 MB RAM in Ihrem Rechner haben.
- Die Spielszenen werden unterhalb eines Pentium II nicht mehr flüssig dargestellt.

So läuft das Spiel auf Ihrem PC

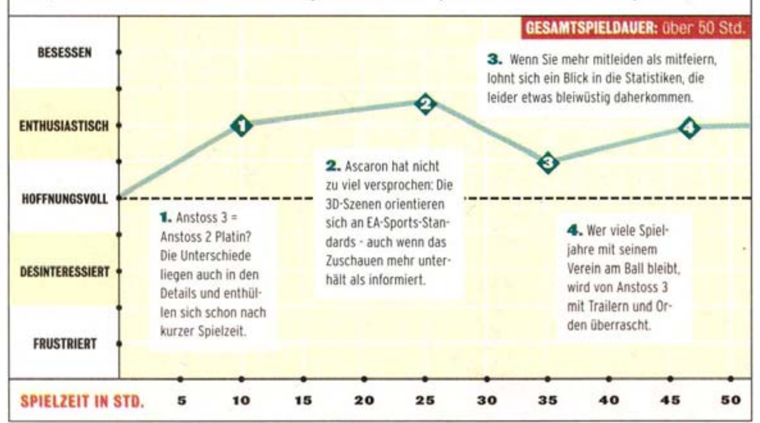


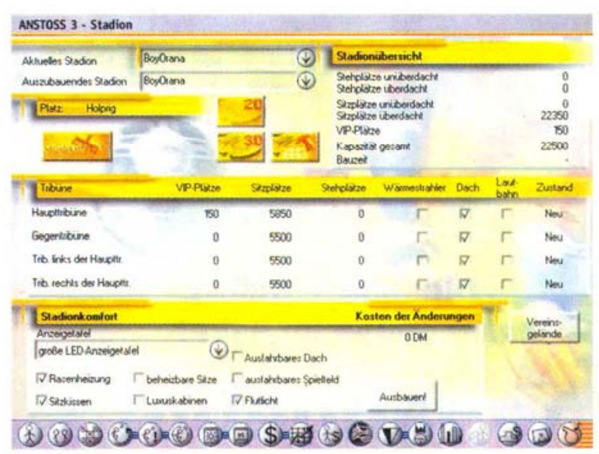
Grafikkarte	Auflösung	Pentium 200 MMX, 32	Pentium 200 MMX, 64	Pentium II 300, 64	Pentium II 300, 128	K6-2 400, 64	K6-2 400, 128	Celeron 400, 64	Celeron 400, 128	Pentium III 500, 64	Pentium III 500, 128
G400 (Matrox Millenium G400)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Rage128 (ATI Rage Fury)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
RIVA TNT (Creative Graphics Blaster TNT)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
TNT2 Ultra (Creative Graphics Blaster TNT2 Ultra)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Savage4	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo2 (Diamond Monster 3D II)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich
Voodoo Banshee (Diamond Monster Fusion)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
Voodoo3 (3dfx Voodoo3 3000 AGP)	640 x 480	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Die Motivationskurve

Etwas Fußballmanager-Erfahrung sollte man schon mitbringen: Anfänger kommen zwar schnell rein, werden aber von der Fülle an Möglichkeiten und Symbolen förmlich erschlagen.

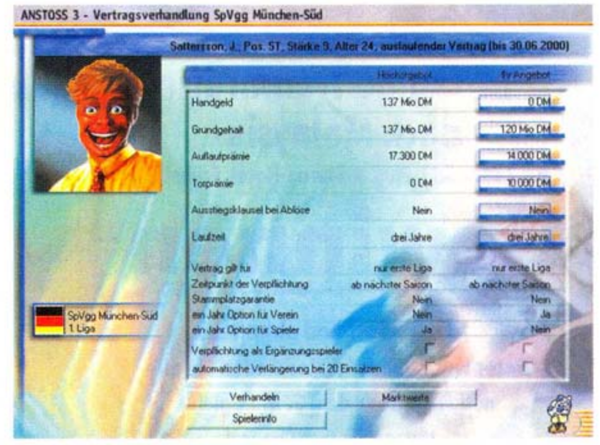




STARS IN DER MANEGE Günstiger als die Renovierung oder der Ausbau eines Stadions ist unter Umständen ein kompletter Neubau.

Knallhart kalkuliert: Der Umgang mit den umfangreichen Bilanzen erfordert etwas Einarbeitungszeit.

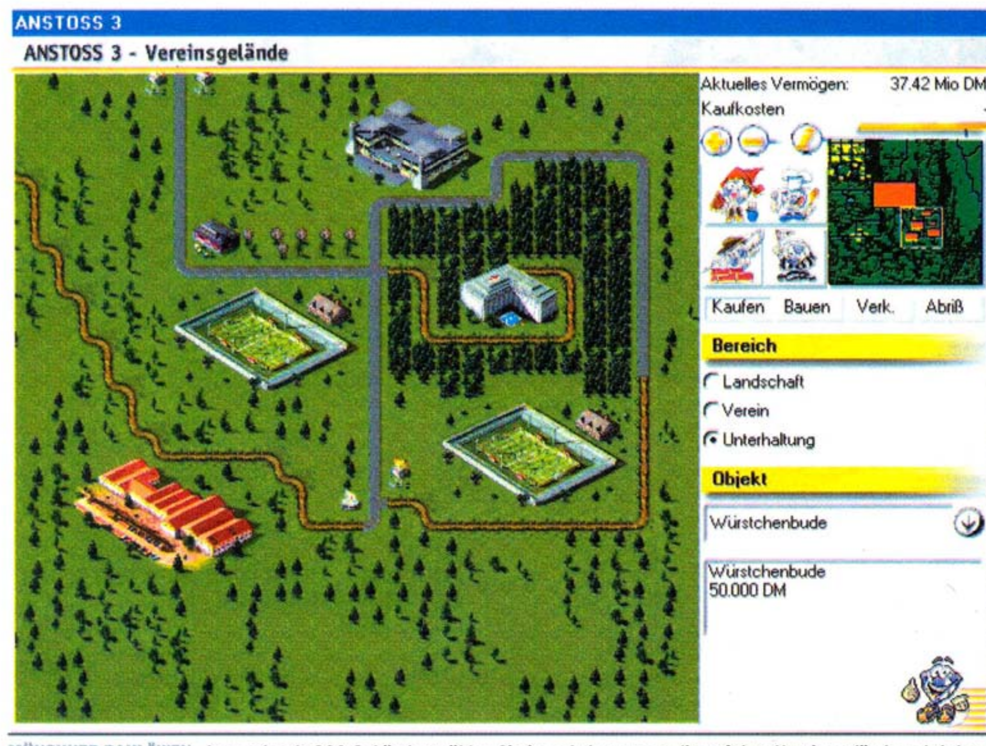
50 Fähigkeiten, Eigenschaften, Stärken und Schwächen wirken sich auf die Leistungen auf dem Rasen aus. Wer den gesamten Kader über einen Kamm schert, wird bei weitem nicht so gute Resultate einfahren wie ein Manager, der auch die persönlichen „Macken" eines Kickers kennt und darauf Rücksicht nimmt. Ein Beispiel sind Kleinkriege zwischen zwei eitlen Stürmer-Stars - wehe dem Trainer, der einen der beiden bevorzugt. Oder gar beide ins selbe Zimmer während des Trai-



WILLKOMMEN IM KLUB Spieler, die ihren Verein ablösefrei verlassen können, sind nur mit einem ordentlichen Handgeld zu bekommen.



REKORDVERDÄCHTIG In den mehr als 200 Statistiken entdecken Sie auch außergewöhnliche Serien und Rekorde.



MÜNCHNER BAULÖWEN Aus mehr als 300 Gebäuden wählen Sie jene Anlagen aus, die auf dem Vereinsgelände entstehen sollen. Was das bringt? Ein Rehazentrum beschleunigt beispielsweise den Heilungsprozess von Langzeitverletzten.



MEINUNG

Bewährtes konsequent weiterentwickelt, doch für Einsteiger fast schon zu viel des Guten!

Harald Wagner

Besitzer der PC Games 1/2000 machen eine einfache Rechnung auf: Ich hab' *Anstoss 2 Gold*, wozu brauch ich Teil 3? Wo doch bereits in dieser Version so viel drinsteckt? Noch dazu, wo die Fortsetzung recht ähnlich aussieht? Und die Spielstände nicht kompatibel sind? Kaufargumente gibt's reichlich - die wichtigsten haben wir in den Top 10 zusammengestellt. Einzelne Bereiche sollten für künftige Versionen aber noch mal dringend überarbeitet werden (Stichwort Stadionausbau). Schade auch, dass man sich im Zeitalter des 20-Zoll-Monitors immer noch durch so manch überfrachtetes 640x480-Menü klicken muss - das Ausnutzen höherer Auflösungen wäre der Übersichtlichkeit enorm zugute gekommen. Doch was die Spielbarkeit, Langzeitmotivation und Spannung angeht, ist *Anstoss 3* klarer Redaktions-Favorit: Die dezent bessere Alternative zum ähnlich komplexen Kicker Fußballmanager!

ningslagers steckt. Die Motivation jedes Einzelnen ist natürlich steten Schwankungen unterworfen: Bei sensiblen Spielern genügt da bereits ein kleiner Seitenhieb während der Mannschaftsbesprechung. Eine verhängnisvolle Affäre, die Geburt des Stammhalters, ein lukratives Angebot aus der Seria A - und schon ist der Spieler nicht mehr richtig bei der Sache. In den Steckbriefen können Sie nachlesen, wer beispielsweise als Schlitzohr, Sensibelchen, Schiri-Liebling, Schönwetterfußballer, Teenie-Star, Unruhestifter oder Ballzauberer gilt.

Die Phantasie-Spielernamen Ihres Lieblingsvereins können Sie mit dem Editor binnen weniger Minuten korrigieren.



MEINUNG

Derzeit der beste Fußballmanager, den man für Geld kaufen kann

Petra Maueröder

Um's gleich loszuwerden: Die Vereinsgelände-Verwaltung, von der ich mir viel versprochen hatte, ist gründlich in die Hose gegangen. Hier haben die Macher ebenso Chancen vergeben wie bei den Auswertungen und Statistiken, die schlichtweg zu textlastig sind - so was hätte man grafisch aufbereiten müssen, damit Zusammenhänge auf einen Blick deutlich werden. Oder haben Sie Lust auf das zeilenweise Vergleichen von Zahlen? Trotzdem ist *Anstoss 3* der vielseitigste, umfangreichste und unterm Strich beste Fußballmanager - auch deshalb, weil er sowohl Langsam- als auch Schnellspielern entgegen kommt: Wer's drauf anlegt, schafft eine Saison lockerleicht an einem Abend; wenn Sie hingegen nichts dem Zufall oder der Automatik überlassen möchten, kommen Sie in der gleichen Zeit über die Vorbereitung kaum hinaus. Sympathie-Pluspunkt: Anders als viele allzu bierernste Mitbewerber (etwa *Bundesliga 2000* von EA Sports) behandelt Ascaron das Thema Fußball mit einem vergnüglichen Augenzwinkern - originelle Ereignis-Meldungen, Spielkommentare vom Beckenbauer-Imitator und donnernde Halbzeitansprachen ringen auch dem verbiestertsten Manager garantiert ein Schmunzeln ab.

Sie selbst bestimmen, wie tief Sie in die Simulation einsteigen möchten. Dabei macht *Anstoss 3* seinem Ruf als „Fußballmanager der unbegrenzten Möglichkeiten" wieder mal alle Ehre: Seien es Doping, Schiedsrichterbestechungen, Geheimtrainings, Spielerüberwachungen per Detektiv (vor allem bei „Skandalnudeln" und potenziellen „Maulwürfen" sinnvoll) oder ein Börsengang - Ascaron hat viele Anregungen berücksichtigt. Ein Beispiel aus der Praxis: das Training. Hier dürfen Sie die Trainingseinheiten und -intensitäten für jeden Tag und jeden Spieler vorgeben. Auf diese Weise bringen Sie beispielsweise Ihrem unterbeschäftigten Ersatztorwart die Fähigkeit „Elfmeterkiller" oder „Herauslaufen" bei. Falls Sie sich einen Co-Trainer gönnen, verteilt der Ihnen automatisch die konditionsstärksten Spieler auf dem Platz.

Oder die jüngsten. Oder die mit den wenigsten Einsätzen (gut für Freundschaftsspiele). Alles per Knopfdruck.

Eine Bürde, die *Anstoss* von Anbeginn der Serie mitschleppt und unter anderem mit dem *Kicker Fußballmanager* teilt: Mangels DFB-Lizenz mussten die Namen der Spieler und Vereine stark verfremdet werden - statt Oliver Kahn steht also Oliver Huhn im Tor. Wer sich nicht die Mühe machen möchte, solche Details mit dem fantastischen Editor zu korrigieren, wird auf vielen Internet-Fanpages fündig: Dort haben Ihnen fleißige Anstoß-Anhänger diese Mühen bereits abgenommen - den Datenbestand müssen Sie anschließend nur noch ins entsprechende Verzeichnis kopieren und schon hat in der Bundesliga wieder alles seine gewohnte Ordnung.

Petra Maueröder

TESTURTEIL — Anstoss 3

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Anstoss 3** 3/2000 – Klar die neue Nummer 1: In keinem anderen Manager steckt so viel drin, kein anderer fesselt länger
- **Kicker Fußballmanager** 11/99 – Umfangreicher Spitzenmanager mit 2D-Spielszenen und 1A-Steuerung
- **Anstoss 2 Gold** 11/98 – Der beliebte Vorgänger: Anstoss 2 + Add-On in einem Komplettpaket
- **Bundesliga Manager 98** 10/98 – Die BM-Tage sind gezählt: Grafisch überholt, spielerisch Standard.
- **Bundesliga 2000** 12/99 – Exklusive DFB-Lizenz + FIFA-Spielszenen, aber dröger Managementteil

GRAFIK .... Sehr Gut
Beste 3D-Spielszenen, gefälliges Menüdesign

SOUND .... Sehr Gut
Top-Sprachausgabe-Kommentierung, flotte Musik

STEUERUNG .... Befriedigend
(Fast) selbsterklärend, aber uneinheitlich

MEHRSPIELER .... Sehr Gut
Im Netzwerk zu viert, keine Online-Anbindung

86%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 133	Pentium II 333
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC 4 Netzwerk 4 Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Die Welt ist nicht genug

Expansion im All. Als intergalaktischer Eroberer, Weltenlenker und Politiker greifen Sie nach den Sternen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Digital Reality** ■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **11. Februar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei verschiedene Rassen
- Über 150 Mini-Missionen
- 80 Planeten
- Interaktives Tutorial
- Missionsnachschub per Internet



HOME SWEET HOME New Nürnberg wächst und gedeiht. Eine automatische Baufunktion entlastet gestresste Imperatoren. Wer wirklich Großes anstrebt, sollte selber bauen.



Der Beweis: Aufbaustrategie muss nicht zwingend hässlich sein.

Sascha Gliss

MEINUNG

In puncto Präsentation und Spielbarkeit ist *Imperium Galactica 2* seinem Vorgänger um Lichtjahre voraus. Trotz der komplexen Spielwelt und der zahlreichen Aufgaben des Imperators artet das Regieren nur selten in Stress aus. Zwar hält das Spiel eine Fülle von Informationen bereit, das gelungene Benutzerinterface allerdings sorgt dafür, dass Sie Ihr Reich stets im Griff haben. Ein besonderes Lob verdient sich *Imperium Galactica 2* für das Tutorial. In interaktiven Lektionen werden Sie schrittweise in die Geheimnisse der Erforschung und Expansion eingeführt. Schade nur, dass das Spiel keine echte Kampagne enthält. Der Feldzug spielt sich eher wie eine Welteroberung im Brettspielklassiker *Risiko*.

Kampf ums Überleben. Reißen Sie sich eine ganze Galaxis als Diplomat oder Feldherr unter den Nagel.

Überbevölkerung ist in einer fernen Zukunft kein Thema mehr. Wenn es einer Zivilisation auf ihrem Heimatplaneten zu eng wird, stellt sie flugs eine Raumflotte zusammen und sucht im All nach neuem Lebensraum. Wenn sich mehrere Rassen auf einen solchen Eroberungsfeldzug machen, sind Konflikte vorprogrammiert.

Als Oberhaupt einer dieser Rassen halten Sie in *Imperium Galactica 2* die Fäden in der Hand. Je nachdem, für welches Volk Sie sich entscheiden, gehen Sie mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen an den Start. Sie spielen entweder eine Einzelmission oder den Feldzug. Hier gilt es, die gesamte Sternenkarte für Ihr Völkchen zu erobern. Das Spiel beschränkt sich allerdings nicht nur auf den Kampf im Weltraum, sondern lässt Sie auch jeden einzelnen Planeten verwalten. Per Mausklick versetzen Sie sich auf die Oberfläche einer Welt und können dort Ihre Siedlung erweitern und pflegen. Die Kolonisten werden schnell mürrisch, besonders wenn Sie ihnen wichtige Einrichtungen des täglichen Lebens verweigern. Optisch orientiert sich *Imperium Galactica 2* stark an *Homeworld*. Sowohl die Sternenkarte als auch die Planetenoberflächen präsentieren sich in schicker 3D-Grafik und auch die Kamera lässt sich – wie in Sierras Space-Saga – zwecks besserer Übersicht frei positionieren.

Sascha Gliss

Imperium Galactica 2 bietet schicke Optik, gepaart mit herausforderndem Gameplay.



BODENKAMPF Mit Panzern machen Sie Piraten auf der Planetenoberfläche den Garaus.



ALARM IM WELTALL Gefechte laufen auf Wunsch auch automatisch ab, dann kämpfen Ihre Mannen allerdings weniger effizient.

TESTURTEIL Imperium Galactica 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Homeworld** 11/99 – Das erste Echtzeitstrategiespiel mit epischen Weltraumschlachten in 3D.
- **Imperium Galactica 2** 3/2000 – Grafisch exzellente Space-Oper, dank moderat steigendem Schwierigkeitsgrad auch für Einsteiger geeignet.
- **Master of Orion 2** 11/96 – *Civilization* in Space. Bietet enorme Spieltiefe und einfache Präsentation.
- **Imperium Galactica** 6/97 – Gehört dank unausgegorenem Spielprinzip ins Wertungs-Mittelfeld.
- **Outpost 2** 11/97 – Nachfolger des vielleicht fehlerhaftesten PC-Spiels der letzten Jahre.

GRAFIK .... Gut
3D-Weltall im *Homeworld*-Look.

SOUND .... Befriedigend
Starke Musik, schwache Effekte.

STEUERUNG .... Sehr gut
Eingängig, unkompliziert und sinnvoll.

MEHRSPIELER .... Gut
Epische Netzwerk- und Internet-Schlachten

81%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 233	Pentium II 450
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 400 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 4

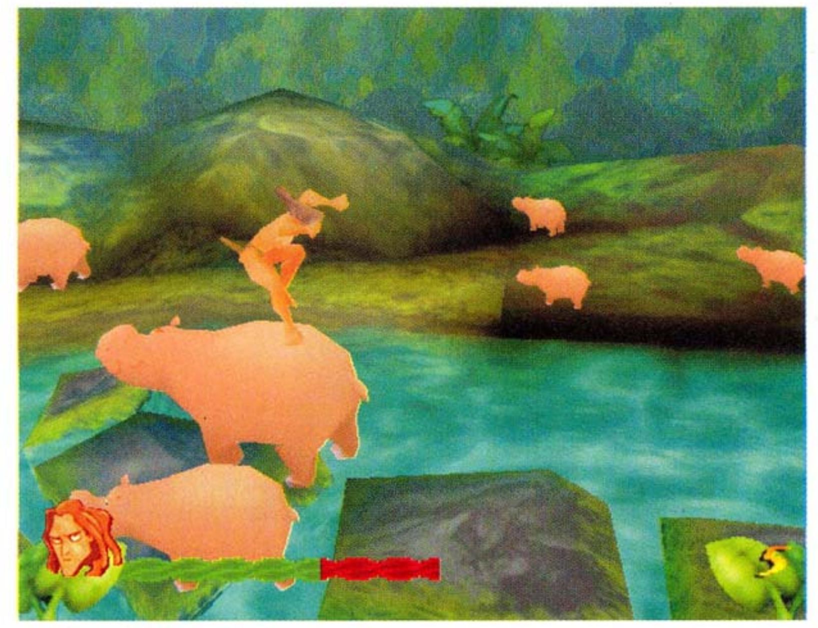
STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Der kindliche Dschungelkaiser

Vorrangig an Knirpse gerichtet, garantiert Tarzan sirupsüßen Spaß mit dem üblichen Disneystempel.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Eurocom Entertainment** ■ VERTRIEB **Disney Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 6 Jahren**

AUF EINEN BLICK
- Original-Filmausschnitte
- Simple Steuerung
- 13 Levels
- 5 Bonusebenen



BOCKSPRUNG Nilpferde und anderes Großgetier können als Sprungbretter missbraucht werden, um höhere Baumwipfel zu erreichen. Da oben warten Extrapunkte.



Für Kinder und Jugendliche mit Hang zur Disneysüße gemacht.
Daniel Ch. Kreiss

MEINUNG

Die ersten Stündchen mit *Tarzan* versprechen kurzweilige Beschäftigung. Danach schalten ausgewachsene Urwaldhelden auf den Autopiloten um. Zu stereotyp sind letztendlich die Levels aufgebaut, um halbwegs erfahrenen Computerspielern zur Sucht zu werden. *Rayman 2* oder *Tonic Trouble* purzeln im Vergleich weit facettenreicher durchs Gestrüpp. Wer den Film mag, wird das Spiel trotzdem nicht verachten - und für Kinder bietet es dank der einfachen Bedienung einen tollen Einstieg ins Genre. Aus dem eigentlich gestrigen Kompromiss zwischen 2D und 3D, den *Pandemonium* salonfähig gemacht hat, holt *Tarzan* übrigens noch Bemerkenswertes heraus.

Disney-Spiele haben Tradition. Beinahe jeden Film flankiert ein interaktiver Ableger, der, einfach zu bedienen, Kindgebliebenen Laune macht und den Nachwuchs zuverlässig ruhig stellt.

Auf einen Abriss der Geschichte sei verzichtet. Sie Tarzan, auf der CD Jane - genug gesagt. Als das Spiel beginnt, scheucht man einen fünfjährigen Zwerg mit Lendenschurz und herzerweichend kläglichem Urfiepser durchs Affenland, schmeißt Früchte durch die Gegend und erfreut sich leicht überwindbarer Hindernisse: Klüfte, Paviane davor und dahinter, Rutschpartien über massive Baumstämme, im Gegenzug schwingende Lianen und Trampolinblumen als Hilfsmittel.

Ein Käfig voller Affen: Nie gab es eine höhere Primatendichte auf dem PC.

Ein paar Ebenen später streckt sich der Moglikörper dann in die Länge, die Muskelmasse nimmt zu, der Schwierigkeitsgrad steigt schneller an. Als Gegner werfen sich derweil Leoparden, Adler und blindwütige Männer in die Bahn. Schade nur, dass sich am eigentlichen Ablauf von jetzt an nichts mehr ändert. Die Levels bestehen aus gerade vier verschiedenen Elementen, stets neu arrangiert. Damit Sie das nicht bemerken, dürfen Sie kurz Jane oder einen der haarigen Gesellen steuern und, sofern Sie Sonderobjekte eingesammelt haben, in Bonusstufen Ihr Punktekonto sanieren. Jüngere werden daran lange Freude haben, Erwachsene packt in der Mitte des Spiels die Lust auf was anderes.

Daniel Ch. Kreiss



SPIELFILMSPIEL Kurze Zeichentrickszenen werden nach jedem Level eingestreut.



URWALDSTAMPEDE Elefanten sollte man vorsichtig gegenübertreten - oder extrem schnell rennen können. Eine exemplarische Sequenz.

TESTURTEIL — Disneys Tarzan

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Spiel	Ausgabe	
Rayman 2	12/99	Der Meister: grafisch opulent und spielerisch höchst wertvoll.
Tonic Trouble	1/2000	Ähnelt dem großen Bruder *Rayman* sehr, gilt als schöne Ergänzung.
Pandemonium 2	6/98	Klassiker mit Harlekin, hat das brachliegende Genre wieder belebt.
Tarzan	1/2000	Typischer Disneyfilm-Bruder, simpel gestrickte Kurzweil für junge Köpfe. Nicht für Profis gedacht.
Earthworm Jim 3D	1/2000	Schlechte Kameraführung, schlechte Steuerung. Durchschnitt pur.

GRAFIK .... Gut
3D-2D-Kombination, gut animiert, kindgerecht.

SOUND .... Gut
Filmstimmen plus Phil-Collins-Liedchen.

STEUERUNG .... Sehr gut
Reagiert spontan und ist leicht zu handhaben.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

70%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 90	Pentium 200
16 MB RAM	32 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 35 MB	HD: 35 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Kampf der Titanen

Führen Sie Herkules & Co. in die Echtzeit-Schlacht gegen die Götter des Olymp.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Quicksilver** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Februar 2000** ■ USK **Noch nicht bekannt**

AUF EINEN BLICK

- 10 antike Helden
- Über 40 Aufträge
- Ausführliches Tutorial
- 4 Kämpfertypen
- 10 Spezialattacken



GROSSAUFNAHME Die Gefechte sind, besonders aus dieser Entfernung, alles andere als eine Augenweide. Speziell die Figuren wirken reichlich grobschlächtig.

Machtkampf im alten Griechenland. Götter und Menschen treten an zum entscheidenden Kräftemessen.

Meeresgott Poseidon ist stinksauer. Die Sterblichen haben jegliche Furcht vor den Bewohnern des Olymp verloren und streben nach der Herrschaft über die Welt. Also schickt der erzürnte Gott seine finsteren Horden aus, mit dem Auftrag, die Menschen endgültig zu vernichten. Als Führer der Sterblichen fällt Ihnen die Aufgabe zu, die monströsen Günstlinge des Gottes zurück ins Meer zu werfen.

Mit Ihrer Mini-Armee, die aus maximal zehn Kämpfern besteht, erkunden Sie die Schlachtfelder und prügeln sich mit dem bösen Feind. Neben normalem Soldatenvolk können Sie einige Helden der griechischen Mythologie rekrutieren.

Landschaften, Gebäude und Einheiten präsentieren sich in ziemlich pixeligem Voxel-Outfit. Die Schwächen der Technik werden gerade in der höchsten Zoomstufe deutlich. Auch spielerisch gehört *Invictus* eher in den PC-Hades als in den Olymp: Die meiste Zeit laufen Sie einfach durch die Gegend und schlachten alles ab, was Ihnen nicht freundlich gesinnt ist. Durch die fuzzelige Grafik verlieren Sie in diesen Gefechten zudem leicht den Überblick, wodurch ein exaktes Kommandieren der Truppen zur Glückssache wird.

Sascha Gliss

Ich kam, ich sah, ich langweilte mich. Selbst Fans der griechischen Heldensagen sollten um Invictus einen Bogen machen.



TESTURTEIL Invictus

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Populous 3** 12/98 – Jüngste Auflage der Mutter aller God-Games. Immer noch Spitze.
- **Myth 2** 2/99 – Fantasy-Schlachten in schicker 3D-Optik. Grafisch sehr interessant.
- **Braveheart** 9/99 – Lieblose Umsetzung des Kino-Erfolges von und mit Mel Gibson.
- **Riverworld** 12/98 – Aufbaustrategie mit esoterischem Touch und ungewöhnlicher Story.
- **Invictus** 3/2000 – Unausgegorener Echtzeit-Langweiler mit Voxel-Technik. Schade um das klassische Götter-Szenario.

GRAFIK .... Ausreichend
Einfach nicht mehr zeitgemäß.

SOUND .... Befriedigend
Sprache satt, ansonsten eher lahm.

STEUERUNG .... Befriedigend
Standard: Maus und Tastatur.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Mehrspielermodus zur Zeit noch nicht testfähig.

45%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 266	Pentium 350
64 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 300 MB	HD: 300 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

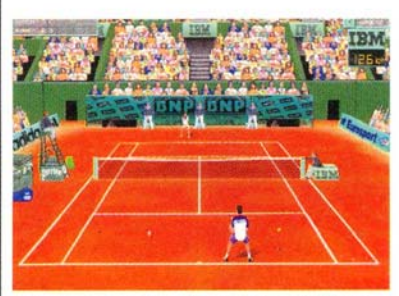
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 2

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

KURZTESTS

Roland Garros

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **Carapace**
■ VERTRIEB **GT Value** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



WERBEBLOCK Die viele Werbung ist das Einzige, was an die French Open erinnert.

Die Tennis-Simulation *Roland Garros French Open - Paris 1999* leidet unter der generellen Schwäche dieses Genres: Die spielerisch anspruchvolle Sportart lässt sich einfach nicht auf den flachen Monitor übertragen. Da die Möglichkeit zur Beobachtung des Balls im dreidimensionalen Raum fehlt und die Schlagkräfte nicht eingestellt werden können, schafft es *Roland Garros* nicht, ein Ballgefühl zu vermitteln. Nicht einmal ein Trainingsmodus existiert, mit dem die diversen Schlagarten geübt werden könnten. Darüber hinaus bewegt sich der Ball nur sehr stockend über den Bildschirm und auch die gelegentlichen Abstürze trüben den Spielspaß. *(hw)*

SPIELSPASS 44%

Skispringen 2000

■ GENRE **Sportspiel** ■ ENTWICKLER **VCC Entertainment**
■ VERTRIEB **GT Interactive** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



SCHMUCKLOS Die sehr schnelle Grafik kann nicht mit Detailreichtum verwöhnen.

Von VCC, den Entwicklern des Rennspiels *Killer Loop*, stammt eine der ersten Skisprung-Simulationen für den PC. Mittels zweier Mausklicks werden dabei Start und Landung festgelegt, mit der Maus selbst wird die Fluglage beeinflusst. Die Ergebnisse der gerade einmal sieben Konkurrenten liegen leider in einem unrealistisch weiten Bereich, für die Jury gilt Entsprechendes: Weiten zwischen 50 und 150 Metern und Noten zwischen 13 und 20 Punkten. *Skispringen 2000* verlangt dem Spieler sehr viel Feingefühl ab, was durchaus Spielspaß erzeugt. Allerdings bietet das Spiel viel zu wenig Abwechslung: Nur vier Schanzen und zwei Aufsprungtechniken sorgen für eine Spieldauer auf Shareware-Niveau. *(hw)*

SPIELSPASS 34%

Die Gefahren des Nachtlebens

Westwood sagt Blizzard den Kampf an. Aber ist Nox wirklich mehr als nur ein plumper Diablo-Klon?

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Westwood** ■ VERTRIEB **Electronic Arts** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Drei Charakterklassen
- Über 100 Sprüche, Waffen und Fallen
- 33 Kapitel
- Fünf Mehrspielermodi

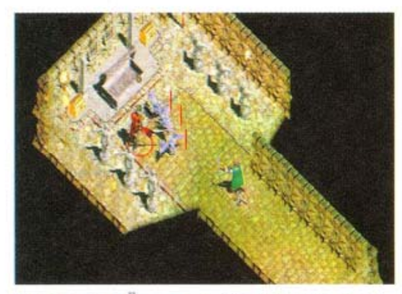
Es könnte fast eine Szene aus „Eine schrecklich nette Familie" sein: Der Automechaniker Jack sitzt genervt in seinem Wohnwagen und hadert mit der Welt. Der Fernseher scheint kaputt zu sein, die Freundin nervt und die Getränke sind auch aus. Doch plötzlich reißt ihn ein mysteriöser kosmischer Unfall aus seinem Alltagstrott heraus – der frustrierte Schlaffi wird in eine faszinierende mittelalterliche Fantasy-Welt katapultiert und muss sich dort in der ungewohnten Rolle des Helden wider Willen bewähren.

Dies ist die amüsante Vorgeschichte zu *Nox*, einem Action-Fantasy-Rollenspiel aus dem Hause Westwood, das in die Fußstapfen von Klassikern wie *Diablo* tritt. Urheberin des anfänglichen Chaos ist die böse Hexe Hecubah, die die Herrschaft über die Welt Nox erlangen will. Bei einem ihrer zahlreichen Experimente ging etwas schief: Ein mehr oder weniger unfreiwillig hergestelltes Dimensionstor stellte für eine kurze Weile eine Verbindung zwischen ihrem und unserem Universum her – und Jack purzelte prompt hindurch. Damit unser Held wieder in seinen Wohnwagen zurückkehren kann, muss er die Übeltäterin bezwingen; doch die ist erst einmal in weiter Ferne.

Sie übernehmen die Rolle von Jack und versuchen, ihn durch Kämpfe und die Erledigung von Aufträgen langsam zum ernst zu nehmenden Kämpfer zu machen, als der er letztendlich Hecubah dann entgegentreten kann. Das grobe Spielprinzip erinnert auf den ersten Blick tatsächlich stark an *Diablo*: Sie steuern Jack mit den Pfeiltasten



■ HEXENKULT
Ob es diese überschminkte junge Dame wirklich schafft, in die Fußstapfen von Diablo zu treten?



MASSENSCHLÄGEREI Diesen Ritter bekämpfen Sie am besten mit Ihren Fledermäusen.



MAGIEQUELLEN Um zaubern zu können, benötigen Sie Mana, das Sie auf Marktplätzen und an Ständen kaufen können. Die blau leuchtenden Steingebilde spenden die wertvolle Energie aber auch umsonst.

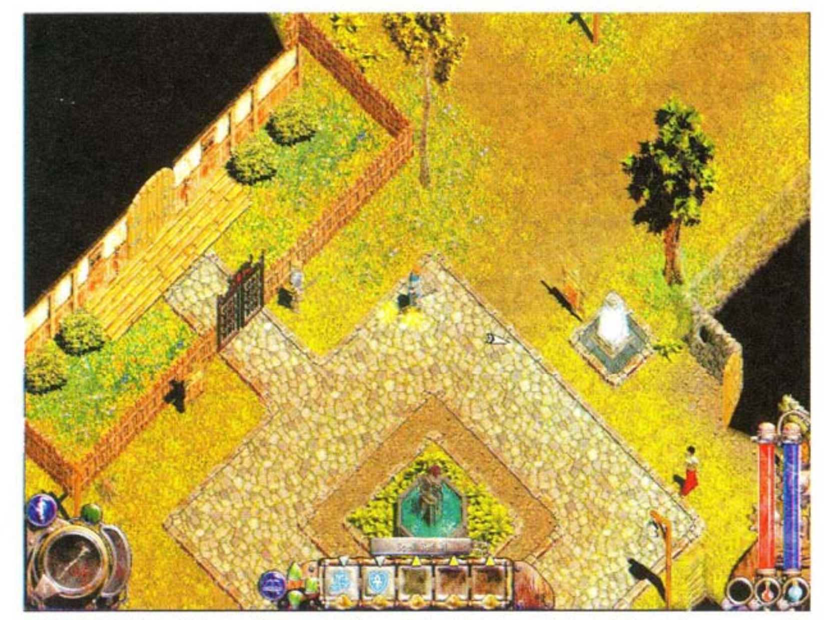
durch in leicht isometrischer Perspektive dargestellte Landschaften, kämpfen gegen Monster, Räuber und andere zwielichtige Gestalten, sammeln Gold und investieren dies in immer bessere Waffen, Rüstungen und Equipment. Jede gewonnene Schlacht und jedes außergewöhnliche Ereignis erhöht Ihre Erfahrungspunkte, was sich wiederum günstig auf Ihre Eigenschaften auswirkt: Sie werden stärker, widerstandsfähiger, können mehr Gegenstände mit sich herumschleppen und schließlich immer mächtigere Gegner bezwingen.

Zu Beginn des Spiels haben Sie die freie Auswahl aus drei Charakterklassen. Als Kämpfer sind Sie von Anfang an mit einer relativ großen Körperkraft ausgestattet, müssen dafür aber auf jegliche Art von magischen Fähigkeiten verzichten. Stattdessen investieren Sie Ihr Gold in Keulen, Äxte und Schwerter, mit denen Sie sich dann durch Waldlandschaften, Dörfer und Lavahöhlen hacken und schlagen. Der Magier ist dagegen zwar deutlich schwächer, gleichzeitig aber versiert im Umgang mit übernatürlichen Kampfmethoden: Feuerbälle, zerstörerische Blitzgewitter und Lähmungszauber machen aus ihm einen respektablen Helden, der seine Feinde allerdings besser aus größerer Entfernung angreifen und Auseinandersetzungen aus nächster Nähe aus dem Wege gehen sollte. Die dritte, schwierigste, gleichzeitig aber auch interessanteste Klasse ist die des Beschwörers. Diese faszinierende Persönlichkeit ist so schwach, dass er bei direkter Konfrontation mit einem Monster so gut wie keine Chance hat. Dieses Manko wird aber mehr als ausgeglichen durch die Fähigkeit, Tiere zu beschwören. Die auf diese Art und Weise gefangenen Wesen verlieren ihren eigenen Willen und folgen Jack daraufhin bedingungslos. Werden Sie also beispielsweise von einer Riesenspinne attackiert und setzen Ihren Beschwörungszauber ein, dann haben Sie ab sofort ein Insekt als Begleiter, das Ihnen wie ein treuer Hund auf

Die Landschaften bestechen durch liebevolle Details: Schimmerndes Wasser in Regentonnen und herumwuselnde Tiere schaffen Atmosphäre.



GESPRÄCHSFÜHRUNG Die kurzen Dialoge können in Textfenstern verfolgt werden.



DORFIDYLL Solche kleinen Städte und Dörfer sind meist relativ sichere Orte, an denen man sich nach bestandenen Abenteuern mit neuer Energie aufladen und neue Aufträge sammeln kann.



AUFWÄRMPHASE Zu Beginn des Spiels sind Sie noch sehr schwach und haben kaum Fähigkeiten – also Vorsicht bei solchen Lavaseen!



EINGEZÄUNT An das begehrte Zauberbuch ist schwer heranzukommen – es sei denn, Sie finden den entsprechenden Schalter.

Drei Charaktere, drei Kampagnen. Während der Kämpfer Einsteigern schnelle Action beschert, fordert der Beschwörer die Profis heraus.

Schritt und Tritt folgt und sich für Sie auch bei einer Übermacht an Gegnern ins Kampfgetümmel stürzen wird.

Anders als in *Diablo* steht in *Nox* jede der drei Charakterklassen für eine eigene Kampagne. Obwohl die Grundzüge der Geschichte gleich bleiben, werden Sie mit einem Kämpfer andere Abenteuer bestehen als mit einem Magier – es ist also durchaus empfehlenswert, alle drei Klassen mindestens einmal auszuprobieren. Auch der Schwierigkeitsgrad variiert stark. Der Kämpfer eignet sich gut für Einsteiger, wird aber auf Dauer etwas langweilig – das permanente Dauergehacke mit Schwertern und Keulen lässt in den zahlreichen Kämpfen so gut wie



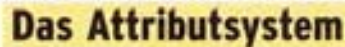
KAUFHAUS Auf dem Marktplatz können Sie gefundenes Gold gegen Waren tauschen.



ELEKTRISCH Mit dem effektvollen Blitzzauber lassen sich praktischerweise gleich mehrere zudringliche Gegner gleichzeitig grillen.

Warten auf den Teufel

Warum sich mit dem Erscheinen von Nox das Thema Diablo 2 noch lange nicht erledigt hat – ein Vergleich der wichtigsten Aspekte:

DIABLO 2	NOX
Die Charakterklassen	
Fünf verschiedene, die sich auch spielerisch stark voneinander unterscheiden: Amazone, Barbar, Paladin, Zaubererin und der Necromancer, der dem Beschwörer aus *Nox* weitgehend ähnelt.	Drei verschiedene, von denen aber eigentlich nur der Beschwörer wirklich originell ist. Die anderen beiden Typen, Kämpfer und Zauberer, bieten solide Durchschnittskost für Fortgeschrittene und Profis.
 **Das Attributsystem**	
	
Komplex, aber nicht kompliziert. Durch die unterschiedliche Verteilung der Attributspunkte schaffen Sie sich langsam einen individuellen Charakter, der Ihrem eigenen Spielverhalten angepasst ist.	Ausgesprochen simpel. Das einfache System ist zwar sehr einsteigerfreundlich, gibt dem Spieler aber leider nahezu keine Möglichkeit, seinem Helden eigene Charakterzüge zu verleihen.
Die Grafik	
	
Sehr gut. Durch die Unterstützung von 3D-Beschleunigern bekommen die zahlreichen Lichteffekte eine besondere Brillanz. Zudem gibt's massig fantastisch animierte Zombies, Monster und Helden. Auch die Landschaften können sich sehen lassen.	Sehr gut. Die Lichteffekte sind zwar nicht ganz so spektakulär wie in *Diablo 2*, dafür wartet *Nox* aber mit liebevoll gestalteten Landschaften voller kleiner Details (zum Beispiel sich kräuselnde Wasseroberflächen in Regenfässern) auf.
Der Umfang	
Riesig. *Diablo 2* wird aus insgesamt fünf Kapiteln bestehen – jedes davon ist ungefähr so lang wie der gesamte erste Teil. Und der war mit umgerechnet 15-20 Stunden für jede Charakterklasse ja nun auch nicht gerade klein ...Vermutlich dürften Sie an die 100 Stunden beschäftigt sein.	Groß, aber nicht gigantisch. Die über 30 Missionen sind von recht unterschiedlicher Länge; durch den lineareren Spielverlauf wird man aber oft einfach von Einsatzort zu Einsatzort geschickt und hat kaum Gelegenheit, die Welt wirklich kennen zu lernen.
Der Mehrspielermodus	
Vermutlich exzellent. Allzu viel ist in diesem Punkt zwar noch nicht bekannt; aber da schon *Diablo* in puncto Multiplayer-Optionen für stundenlangen Spielspaß im BattleNet sorgte, darf man die Erwartungen getrost sehr hoch stecken.	Sehr gut. Fünf verschiedene Varianten lassen so schnell keine Langeweile aufkommen – besonders, wenn so originelle Möglichkeiten bestehen wie Fantasy-Fußball oder „Hot Potato", in dem die Spieler untereinander einen Fluch weitergeben.

Fazit Wir warten gespannt weiter ...

Der mit der Spinne tanzt

Der Beschwörer ist die interessanteste Charakterklasse. Hier zeigen wir Ihnen, wie Sie sich mit dem ungewöhnlichen Dompteur durch Nox schlagen.



Killer-Glühwürmchen

In der Anfangsphase verfügen Sie noch über keinerlei Beschwörungszauber. Ihre einzige Waffe sind kleine leuchtende Flugwesen, die sich auf Ihren Wunsch um Sie versammeln und sich im Kamikazeflug auf Ihre Gegner stürzen.

Zauber gegen Gold

Auf den Märkten können Sie an einigen Ständen Schriftrollen erstehen, die Ihnen die Möglichkeit geben, bestimmte Kreaturen in Ihren Bann zu ziehen. Diese gekauften Zauber sind in der Regel allerdings unverhältnismäßig teuer.



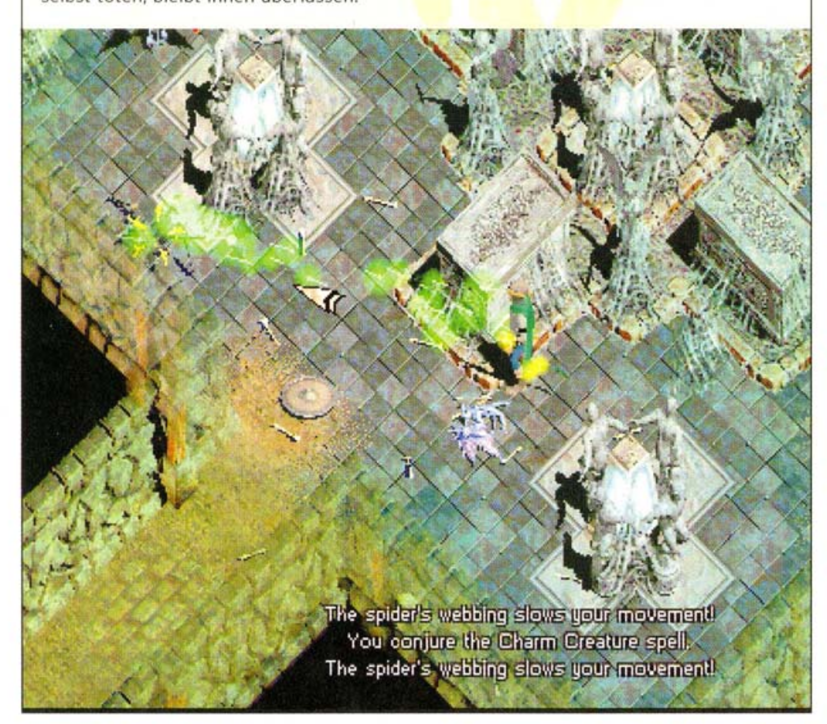


Zauberstab

Besonders in dunklen Verliesen finden Sie des Öfteren Zauberstäbe, die sich im Nah- und Fernkampf hervorragend einsetzen lassen. Hierdurch sparen Sie wertvolle Mana-Energie; allerdings sind diese Stäbe nach einer Weile aufgebraucht.

Beschwörungszauber

Die reizvollste Möglichkeit ist der Beschwörungszauber, der innerhalb weniger Sekunden feindlich gesinnte Monster in friedfertige Haustierchen verwandelt. Ob Sie Ihre neuen Weggefährten dann gegen andere Monster in den Kampf schicken oder sie selbst töten, bleibt Ihnen überlassen.



Ein moderner, typischer Großstadt-Ami landet im Fantasyland. Leider merkt man von der witzigen Ausgangssituation im späteren Spiel nur noch wenig.



DIE QUAL DER WAHL In Nox müssen Sie sich zwischen drei Charakteren entscheiden.

keine Feinheiten zu und erinnert nach einer Weile eher an Arcade-Klassiker wie *Gauntlet* als an ein ernst zu nehmendes Rollenspiel. Interessanter wird die Sache schon mit dem Zauberer. Die Vielzahl verschiedener magischer Sprüche ermöglicht nicht nur differenziertere und gewitztere Kämpfe; im späteren Verlauf des Spiels wird es sogar möglich, mit Hilfe spezieller Spells den Gegner in vorbereitete Fallen laufen zu lassen. Jede der Kampagnen erscheint für sich genommen zunächst etwas kurz: Für den Kämpfer beispielsweise dürften selbst Anfänger nicht mehr als ein Wochenende brauchen. Die Geschichte des Beschwörers ist deutlich länger – was aber auch nicht unbedingt am Um-



EINGEBUNG VON OBEN Von Zeit zu Zeit finden Sie eine Schriftrolle, die Ihnen auf effektvolle Art einen neuen Zauberspruch beschert.



VERSCHLEIERT Die Sichtlinien verändern sich ständig. An jeder Stelle sehen Sie wirklich nur, was sich aktuell in Jacks Blickfeld befindet.

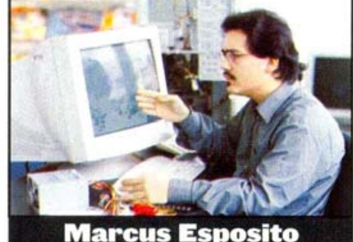


FEUERWASSER Ein typisches „Rätsel“: Um an den Schlüssel zu kommen, müssen Sie die Fässer an die offenen Flammen heranschieben, so dass sie kippen und das Feuer löschen.



Testcenter — Nox

Installiert und läuft

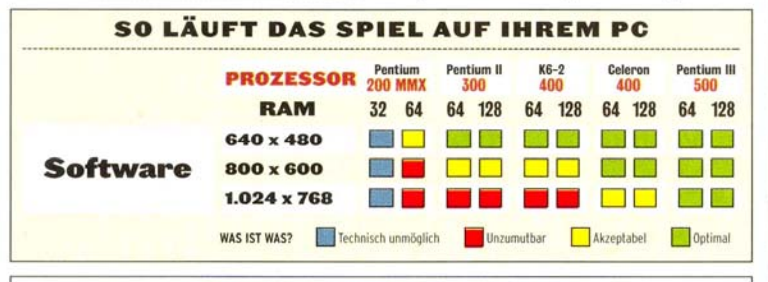


Marcus Esposito

Lassen Sie sich nicht durch die minimalen Hardwareanforderungen täuschen. Ohne einen schnellen Pentium II werden Sie keine Freude an Nox haben.

- Weniger als 64 MB Hauptspeicher sollten Sie nicht haben.
- Verwenden Sie die Autoconfig-Funktion.
- Schalten Sie die Grafikfunktionen einzeln ein oder aus. So sehen Sie, welche Funktionen die Performance steigern und möglichst viel Grafikpracht bringen.

SO LÄUFT DAS SPIEL AUF IHREM PC



Software	PROZESSOR	Pentium 200 MMX		Pentium II 300		K6-2 400		Celeron 400		Pentium III 500	
	RAM	32	64	64	128	64	128	64	128	64	128
	640 x 480	Technisch unmöglich	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	800 x 600	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	1.024 x 768	Technisch unmöglich	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

WAS IST WAS? Technisch unmöglich – Unzumutbar – Akzeptabel – Optimal

DIE MOTIVATIONSKURVE

Drei verschiedene Charakterklassen, drei verschiedene Motivationen. Ob Sie mit dem Kämpfer oder dem Magier spielen, kann großen Einfluss auf den Spielspaß haben.

GESAMTSPIELDAUER: ca. 20 Std.

BESESSEN
ENTHUSIASTISCH
HOFFNUNGSVOLL
DESINTERESSIERT
FRUSTRIERT

1. Der Kämpfer ist für kurze Zeit recht amüsant; nach einer Weile ermüdet die pausenlose Massenschlägerei aber aufgrund fehlender Komplexität.

2. Der Zauberer ist schon interessanter – besonders die Kombination mehrerer Zaubersprüche in magischen Fallen ist originell.

3. Der Beschwörer stellt durch seine ungewöhnlichen Fähigkeiten eine echte Herausforderung dar. Spätestens hier entwickelt *Nox* hohes Suchtpotenzial.

SPIELZEIT IN STD. 2 4 6 8 10 12 14 16 18 20



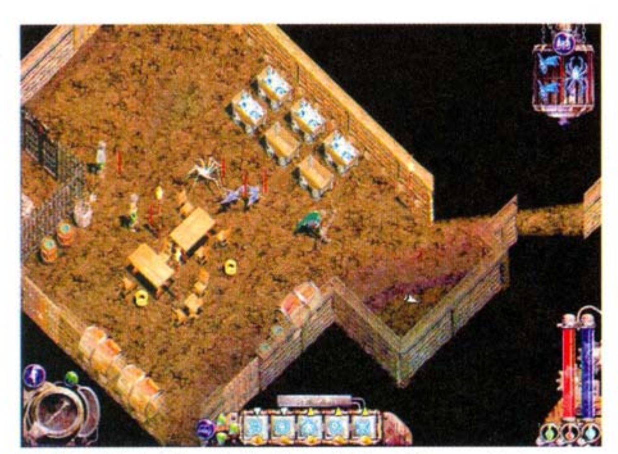
ÜBERSICHTLICH Die Bedienung des simpel gestalteten Inventars ist sehr einfach – jeder Waffenwechsel erfordert nur einen Mausklick.

Die KI der Gegner ist beachtlich. Trotzdem trüben gelegentliche unfaire Situationen den Spielspaßbeträchtlich.

fang, sondern schlichtweg am stark gestiegenen Schwierigkeitsgrad liegen dürfte. Dieser wird besonders in späteren Missionen leider nicht immer auf ganz fairem Weg erreicht: In der uns vorliegenden Testversion passierte es immer wieder, dass Gegner den ahnungslosen Helden auch aus geschlossenen Häusern angriffen oder plötzlich Pfeile durch Wände flogen. Ansonsten ist die Künstliche Intelligenz der Gegner recht ansehnlich – kritisch getroffene Monster treten freiwillig den Rückzug an, wenn sie sich unterlegen fühlen, oder besorgen sich selbstständig Power-Ups, die ihnen neue Lebenskraft spenden. Die temporeichen Kämpfe sind sicherlich das spielerische Highlight und Aushängeschild von *Nox* – vor allem, wenn Sie sich gegen eine Überzahl unterschiedlichster Kreaturen behaupten müssen, gleicht das Westwood-Werk mehr einem Actionspiel als einem gemächlichen Fantasy-Epos. Ein wichtiger Punkt, der diesen Eindruck noch verstärkt, ist die Tatsache, dass die Entwickler auf ein halbwegs komplexes Attributesystem verzichteten. Hatten Sie in *Diablo* die Möglichkeit, durch gestiegene Erfahrungswerte die Eigen-



KLAPPERDÜRR In den Gruften dürfen natürlich Skelette nicht fehlen. Diese sind allerdings nicht sehr wendig und schnell zu besiegen.



HAUSTIER **In den Minen holt sich Jack Unterstützung – die beschworenen Tiere folgen ihm bedingungslos auf Schritt und Tritt.**

schaften Ihres Charakters selbstständig in eine bestimmte Richtung zu lenken und sich beispielsweise auf Tugenden wie Intelligenz, Ausdauer oder Stärke zu konzentrieren, so wird in *Nox* auf etwas Vergleichbares verzichtet. Sobald Jack genug Punkte gesammelt hat, steigt er in die nächste Stufe auf und alle Werte nehmen etwas zu – das war's dann aber auch schon. Dass dies dem Spiel einiges an potenziell vorhandener Komplexität raubt, liegt auf der Hand.

Grafisch setzt *Nox* nicht unbedingt neue Maßstäbe, ist aber immerhin recht hübsch anzuschauen. Die verschiedenen Landschaften sind sehr stimmungsvoll dargestellt und voller kleiner Details; die ständig wechselnden Sichtlinien und vor allem die verschiedenen Zaubersprüche sorgen außerdem für einige sehenswerte Effekte. Die musikalische Untermalung ist durchweg abwechslungsreich und gelungen; auch die Bemerkungen der Einheimischen, auf die Jack immer wieder trifft, wurden von den Sprechern gut umgesetzt. Schade nur, dass der originelle Ansatz der Vorgeschichte, einen amerikanischen Neuzeitchaoten als unfreiwilligen Helden in eine versponnene Fantasy-Umgebung zu verfrachten, im tatsächlichen Spiel kaum noch vorkommt. Von der ersten Minute an fügt sich Jack perfekt in sein Schicksal und rüstet sich kommentarlos mit Zaubersprüchen, Waffen und Rüstung aus. Das große Humorpotenzial der Hintergrundstory wurde hier leider weitgehend verschenkt. Geradezu genial dagegen ist der rasante Mehrspielermodus, in dem bis zu acht Teilnehmer über Netzwerk oder Internet gegeneinander in klassischen Disziplinen wie „Deathmatch" oder „Capture the Flag" antreten können. Ein wenig schwarzhumorig ist die *Nox*-Variante eines Multiplayer-Fußballspiels: Hier kicken die Spieler im stilvollen Fantasy-Ambiente einen Schädel hin und her und versuchen, diesen in das Tor des Gegners zu befördern – wenn nötig, auch mit Hilfe von Feuerbällen und Kampfschwertern.

Andreas Sauerland

Leider fehlt Nox, was Diablo so besonders machte: Ein ausgetüfteltes Attributesystem gibt es nicht – für ein Rollenspiel sehr ungewöhnlich.



MEINUNG

Klicken, bis die Finger qualmen: Das Diablo-Prinzip feiert lustige Wiederauferstehung.

Peter Kusenberg

Alle Welt wartet auf den Nachfolger zum 1996er-Megahit *Diablo*, doch Blizzard lässt sich typischerweise alle Zeit der Welt, um Programmierfehler auszumerzen und noch hübschere Details einzubauen. Der große Herausforderer *Nox* befriedigt jetzt das Grundbedürfnis nach wilder Action in stimmungsvollem Rollenspielambiente. Da mir pathetische Dialoge und einfallslose Hintergrundgeschichten zuwider sind, konnte ich mich rasch mit dem genügsamen Spielprinzip anfreunden und hatte meinen Spaß beim munteren Meucheln in hübschen Provinzlandschaften. Wie mein Kollege Sauerland bin ich vor allem von der Figur des Beschwörers angetan, der sich nicht selbst die Finger wund kloppt, sondern willige Kreaturen dazu missbraucht. Falls Blizzard mit *Diablo 2* bis zum Jahresende nicht in die Gänge kommen sollte, wird sich *Nox* locker als prima Ersatz etablieren.



MEINUNG

Nox taugt als spaßiger Zeitvertreib, wird Diablo 2 aber nicht das Wasser reichen können.

Andreas Sauerland

Nox ist ein spaßiges und äußerst kurzweiliges Spiel, dem es aber leider ein wenig an Tiefgang mangelt. Besonders die Kampagne des Kämpfers enttäuscht schon nach kurzer Zeit durch eine Aneinanderreihung monotoner Klickorgien. Die beiden anderen Charakterklassen bieten mehr Komplexität, aber eigentlich gelingt es nur dem Beschwörer, ein wenig frischen Wind ins Genre zu bringen. Richtig Laune macht dagegen der witzige und abwechslungsreiche Mehrspielermodus, der mit einer Vielzahl origineller Ideen aufwarten kann. Hätten die Entwickler ein wenig von dieser Innovationsfreude auch in die Einzelspieler-Missionen investiert, hätten wir es bei *Nox* mit einem hundertprozentigen Hit zu tun. So aber werden wohl viele lieber weiter auf *Diablo 2* warten.



FLAMMENHÖLLE **Eine Explosion hat einen gewaltigen Brand ausgelöst, durch den Held Jack nun mit zwei beschworenen Fledermäusen im Schlepptau hindurchmuss.**

TESTURTEIL — Nox

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Diablo 2/97
Weiterhin unerreicht: der geniale Klassiker von Blizzard.

Baldur's Gate 2/99
Episch, stimmungsvoll, komplex – aber nicht gerade schön.

Nox 3/2000
Hexe Hecubah auf des Teufels Fersen: *Nox* punktet mit gelungener Grafik und originellen Zaubersprüchen.

Revenant 12/99
Das Spiel um einen lebenden Toten ist irritierend farbenfroh.

Darkstone 10/99
Geniale Story, aber miese Synchronisation.

GRAFIK .... Gut
Sehr schöne Landschaften in drei Zoomstufen.

SOUND .... Gut
Stimmungsvolle Musikkulisse und Soundeffekte.

STEUERUNG .... Sehr gut
Komfortable und übersichtliche Maussteuerung.

MEHRSPIELER .... Gut
Fünf abwechslungsreiche Modi.

82%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium II 233	Pentium III 500
64 MB RAM	128 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✘ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC – Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Im Weihrauchnebel

Atlantis 2 versucht sich an kluger Poesie, geht jedoch mit Trommelwirbel unter.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Cryo Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Zahlreiche Rätsel
- Zahlreiche Seelenwanderungen
- Zahlreiche Weisheiten
- Omni 3D
- Omni Sync



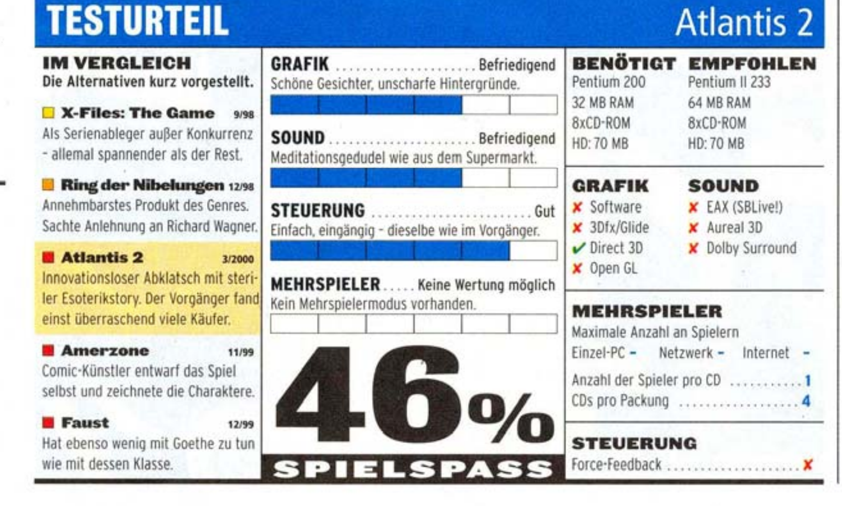
GEISTIG UMNACHTET Nur wer dem Pfad der Schildkröte über eine Art Schachbrett folgt, kann dem unsterblichen Exorzisten von Shambala gegenübertreten. Äh, wie meinen?

Alltagsesoterik heißt Tiefgang vortäuschen, Meditation im Selbsthilfekreis. Dazu passend präsentiert Cryo ein Programm, das mit süßen nichts sagenden Weisheiten nur so um sich schmeißt.

Than ist der Träger des Lichts. Das jedenfalls behauptet ein debil grinsender Eskimo im Schneeland. Was der große Name zu bedeuten hat, weiß wohl keiner so recht. Aber sei's drum, Eindruck schinden passt immer gut. Than müsse drei Steine finden, um sein Volk zu retten. Vor Schatten. Vor dem Bösen. Oder so. Ist letztlich auch einerlei, ohnehin will *Atlantis 2* nur Zuckerwattefloskeln unters Volk mischen. Der mentale Kampf Geist gegen Garstigkeit zimmert dafür die Bühne. Um die Kiesel zu erhalten, muss Thans Seele fünf exotische Plätze beschweben – ein buddhistisches Kloster etwa, eine Majasiedlung oder Irland –, mit 50 wortverliebten Figuren um die Wette philosophieren und Rätsel im grauen Stil der *Riven*-Reihe durchleiden. Will sagen: Meist soll er Codes erraten. Dann öffnet sich eine Tür und weiter geht's gen Erleuchtung. Nur leidenschaftlich Gelangweilte ertragen das bis zum Ende. Witzig ist alleine die Sprecherschar, die, nie zur jeweiligen Rolle passend, eine so überzogene Vorstellung gibt, dass die Schwafeloper auch als Parodie auf sich selbst anstandslos durchginge.

Daniel Ch. Kreiss

Atlantis 2 zielt auf Birkenstockträger aus dem Klischeekatalog ab. Ein arg um Anspruch bemühter Esoteriktrip.



TESTURTEIL — Atlantis 2

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **X-Files: The Game** 9/98 – Als Serienableger außer Konkurrenz - allemal spannender als der Rest.
- **Ring der Nibelungen** 12/98 – Annehmbarstes Produkt des Genres. Sachte Anlehnung an Richard Wagner.
- **Atlantis 2** 3/2000 – Innovationsloser Abklatsch mit steriler Esoterikstory. Der Vorgänger fand einst überraschend viele Käufer.
- **Amerzone** 11/99 – Comic-Künstler entwarf das Spiel selbst und zeichnete die Charaktere.
- **Faust** 12/99 – Hat ebenso wenig mit Goethe zu tun wie mit dessen Klasse.

GRAFIK .... Befriedigend
Schöne Gesichter, unscharfe Hintergründe.

SOUND .... Befriedigend
Meditationsgedudel wie aus dem Supermarkt.

STEUERUNG .... Gut
Einfach, eingängig - dieselbe wie im Vorgänger.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

46%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 233
32 MB RAM	64 MB RAM
8xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 70 MB	HD: 70 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✗ EAX (SBLive!)
✗ 3Dfx/Glide	✗ Aureal 3D
✓ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✗ Open GL	

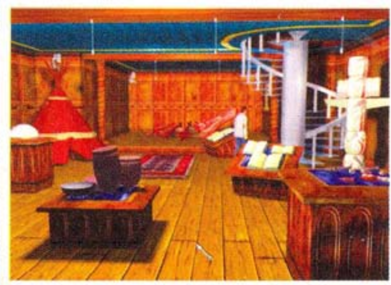
MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 4

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

KURZTESTS

Y2K

■ GENRE **Adventure** ■ ENTWICKLER **14° East**
■ VERTRIEB **Interplay** ■ USK **N.n.b.**



ZUGESTELLT Jedes der zahlreichen Objekte muss einzeln untersucht werden.

Wohl in der Hoffnung auf spektakuläre Jahr-2000-Pannen wurde das Adventure *Y2K* entwickelt. Die Geschichte dreht sich um ein vernetztes Haus, das sich pünktlich zum Jahreswechsel in den Kopf gesetzt hat, den Besitzer zu töten. In sechzehn Räumen müssen nun Schalter und Schlüssel gefunden werden, echte Rätsel sind nur selten zu lösen. Die meiste Zeit verbringt man damit, die zahlreichen Objekte zu untersuchen, um dasjenige mit dem Schalter zu finden. Das ausgesprochen zäh ablaufende Adventure besticht mit guter Grafik und einer eingängigen Bedienung, über die spielerischen Mängel kann die Technik jedoch nur wenige Minuten hinwegtäuschen. *(hw)*

SPIELSPASS 53%

peep!

■ GENRE **Geschicklichkeit** ■ ENTWICKLER **United Software**
■ VERTRIEB **United Software** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**



HORMONSTURZ Bei solcher Tristesse sinken alle Fahnen freiwillig auf Halbmast.

Voyeure tragen Trauer: All die verklemmt-anstößigen Vokabeln, die den *peep!*-Kult und seine Moderatorenpüppchen umranken, all die billige Erotik, all das konzeptlos witzige Geschwätz über Sexkräuter, elektrische Gummiliebhaber und fesselnde Abenteuer im Nachbarkeller, alles, was TV-Deutschland seit Monaten fasziniert – ist im PC-Programm nicht ansatzweise enthalten. Stattdessen bekommt der verschämte Käufer für freche 70 Mark drei elend niveaulose Spielchen ins Haus, die im besten Fall Gähnorgien provozieren: Ein Verschiebepuzzle, ein Reaktionstest und als erotisches Glanzlicht ein Galgenmännchen, das Sie anrüchige Wörter wie „Blutspendeausweis" erraten lässt. *(dk)*

SPIELSPASS 3%

■ BLICK NACH VORN Squall bricht auf zu neuen Ufern. Der faszinierend androgyne Held wirkt deutlich reifer als die Figuren in Final Fantasy 7.

Fantastische Reifeprüfung

Schluss mit niedlich! In Final Fantasy 8 weichen die Knuddelwesen ernst zu nehmenden Rollenspiel-Charakteren.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Squaresoft** ■ VERTRIEB **Eidos** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Februar 2000** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Schon jetzt über 6 Millionen verkaufte Exemplare
- Erwachsenere Optik
- Nur 640x480 Bildpunkte
- Fehlende Sprachausgabe
- Fünf CD-ROMs

Die Helden aus *Final Fantasy* scheinen endlich erwachsen geworden zu sein. Nachdem der letzte Teil mit seinen eher an mutierte Teletubbies erinnernden Helden viele potenzielle Fans verschreckt haben dürfte, setzt Squaresoft jetzt auf einen deutlich reiferen Look.

Hauptfigur und Aushängeschild von *Final Fantasy 8* ist Squall Leonhart, ein schweigsamer junger Mann, der auf einer Militärakademie namens Garden seine Ausbildung zum SEED absolviert. SEEDs sind Elitesoldaten, die an besonders gefährlichen Missionen und Sondereinsätzen teilnehmen dürfen – und davon gibt es wahrlich einige, seit die globale Supermacht Garbadia Squalls Heimatland Dole den Krieg erklärt hat. Doch bevor es den ersten ernst zu nehmenden Feindkontakt gibt, müssen Sie Squall erst einmal zur Aufnahme in das Elite-Team verhelfen und ihm bei seiner Abschlussprüfung



ZAUBERHAFT Der Einsatz von Magie wird von beeindruckenden Lichteffekten begleitet.



KAMPFÜBUNG Im Trainingsraum machen Sie sich mit dem Kampfsystem vertraut.

unter die Arme greifen. Schon in den ersten zwei Stunden begegnen Sie dabei vielen Charakteren, die Squall auf seiner späteren Reise durch Dole und die angrenzenden Länder begleiten oder als wichtige Schlüsselfiguren fungieren werden. Da wäre zunächst einmal sein Mitschüler Cifer, der charakterlich das genaue Gegenteil von Squall darstellt: Der SEED-Kadett ist arrogant, machthungrig und rücksichtslos. Beide werden ausgebildet von Quistis Trepe, einer hübschen, intelligenten, aber äußerst labilen Lehrerin, die in Kämpfen hervorragend mit der Peitsche umgehen kann – aber das ist bei attraktiven jungen Damen heutzutage ja keine Seltenheit mehr. Die zweite wichtige Frau in Squalls Leben heißt Rinoa Heartilly – auch wenn er dies zu Beginn des Spiels noch nicht so recht glauben kann. Rinoa führt eine Widerstandsgruppe gegen die Garbadianer an. Schon der Vorspann suggeriert, dass sich zwischen ihr und Squall mehr als eine nur professionelle Beziehung entwickeln könnte ...

Die Eröffnungsphase des Spiels läuft in recht gemächlichem Tempo ab. Während Sie Squall bei den letzten Aufgaben seiner Ausbildung begleiten, machen Sie sich ganz nebenbei mit der Steuerung und Bedienung vertraut, die leider etwas umständlich geraten ist – die Konsolenherkunft der *Final Fantasy*-Reihe macht sich vor allem in unübersichtlichen und ausgesprochen hässlichen Menüs und einer fehlenden Maussteuerung deutlich bemerkbar. Trotzdem haben die Entwickler das Problem der Bedienung recht gut gelöst: Sie steuern Squall, dem sich im Laufe der Zeit bis zu drei Begleiter anschließen können, mit Hilfe der Pfeiltasten durch wechselnde starre Bildhintergründe, die aus verschiedenen Perspektiven gezeigt werden. Alle wichtigen Aktionen (Gegenstände untersuchen, Dialoge führen, in Kämpfen Zaubersprüche anwenden oder Waffen wählen) werden einfach durch Druck auf die X-Taste ausgelöst. Gerät Ihr Team in einen der zahlreichen Kämpfe, von denen einige durch Zufall ausgelöst werden und andere an vorgeschrie-

Die Guardian Forces

Die magischen Helfer sorgen mit ungewöhnlichen Kampfmethoden dafür, dass Ihnen in den zahlreichen Schlachten nicht die Puste ausgeht. Hier stellen wir Ihnen drei dieser Schutzengel vor.

Schwerter, Peitschen, Zaubersprüche - alles schön und gut. Wenn Sie aber einem wirklich harten Gegner gegenüberstehen, der unter Umständen sogar noch drei Mal so groß ist wie Sie selbst, helfen nur noch die Guardian Forces. Diese Geistwesen binden sich an eines Ihrer Gruppenmitglieder und können von diesem dann aufgerufen werden. Ihre Kampfkraft ist außerordentlich hoch und wird von Grafiksequenzen illustriert, die das Letzte aus Ihrer Grafikkarte herausholen.



1 Shiva
Shiva entfesselt einen Eissturm, der bei vielen Monstern hohen Schaden verursacht.

2 Quetzacoatl
Der Feuervogel entfacht einen universell anwendbaren Gewittersturm mit tödlichen Blitzen.

3 Ifrit
Das imposante Monstrum attackiert seine Feinde mit einem riesigen Feuerball.





Die Kämpfe in Final Fantasy 8 sind komplex, abwechlungsreich, schnell – und machen innerhalb kürzester Zeit absolut süchtig.



GESCHWINDIGKEITSRAUSCH In einer der interessantesten Szenen müssen Sie auf einem fahrenden Zug unbemerkt Wagons abkoppeln, um einen der Insassen zu entführen.



HÖLLENENGEL Dieses fliegende Monstrum ist ein Endgegner, der Ihnen schon relativ früh im Spiel begegnet. Mit konventionellen Waffen haben Sie hier fast keine Chance – da helfen nur die Guardian Forces.



MEINUNG

Final Fantasy 8 ist ein zweischneidiges Schwert: faszinierend und ärgerlich zugleich.

Andreas Sauerland

Selten fand ich es so schwer, ein Spiel zu bewerten wie im Fall von *Final Fantasy 8*. Einerseits grenzt die handwerkliche Umsetzung stellenweise an eine Unverschämtheit: Pixelige Grafiken, dümmliche Dialoge und nervtötende Kaufhausmusik, dazu fehlende Sprachausgabe, Speicherpunktsystem und umständliche Menüs machen das Epos nicht gerade einsteigerfreundlich. Andererseits wird die vielschichtige Geschichte von vielen komplexen Charakteren bevölkert, die Zwischensequenzen sind schlichtweg sensationell und die effektvollen Kämpfe können innerhalb kürzester Zeit süchtig machen. Auf dem Weg zum Erwachsenwerden hat *Final Fantasy 8* leider noch mit einigen Pubertätsproblemen zu kämpfen; die eingeschlagene Richtung stimmt aber. Hätte man sich bei der Umsetzung von PlayStation auf PC etwas mehr Mühe gegeben, wäre hier locker eine 90er-Wertung drin gewesen. So reicht es leider „nur" für eine Empfehlung mit Einschränkungen.



ANGESCHLICHEN Während die Wache noch am Sicherungskasten schraubt, rüstet sich Ihr Kampftrupp schon zum Angriff.

benen Stellen fest eingeplant sind, wechselt die Ansicht zu einer 3D-Darstellung des Geschehens. Nun kann Ihr eingeschworener Kampftrupp auf altbewährt rundenbasierte Art gegen angreifende Monster, mechanische Riesenspinnen, feindliche Soldaten und Roboter vorgehen. Neben konventionellen Waffen wie Peitschen oder Schwertern, die gegen größere Gegner allerdings nicht gerade viel Schaden anrichten, stehen auch verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung: Mit Hilfe von Eis-, Wasser- und Feuermagie lassen sich beachtliche Erfolge erzielen. Ferner können Sie Ihre angeschlagenen Kollegen im Kampf heilen oder dem Feind eigene Spells stehlen. Gegen besonders mächtige Monster können Squall und seine Kollegen aber auch noch ganz spezielle Geheimwaffen einsetzen: die so genannten *Guardian Forces*. Bei diesen mystischen Gestalten handelt es sich um Schutzengel, von denen jeder Charakter eine festgelegte Anzahl nutzen kann. Die fantastischen Helfer haben eine beeindruckende Zerstörungskraft und unterscheiden sich in ihren Vorgehensweisen stark voneinander. Die Sirene beispielsweise überflutet erst das gesamte Kampfgelände mit Wasser, setzt sich dann auf einen Felsen in der Brandung und entlockt ihrer Harfe tödliche Klänge. Die *Guardian Force* namens Quetzacoatl dagegen entfacht einen Gewittersturm und lässt mächtige Lichtblitze auf den Feind hinabfahren. Die Spezialattacken sind absolut atemberaubend inszeniert: Rasante Kamerafahrten, monumentale Explosionen und tonnenweise Spezialeffekte machen die Kämpfe in *Final Fantasy 8* zum interessantesten und temporeichsten Element des Spiels. Der Rest fällt dagegen qualitativ klar ab: Die Umgebungsgrafik und die Gestaltung der Spielmenüs wirken oft sehr grob; auch die Animationen der Figuren sind sehr ruckelig ausgefallen und wirken unnatürlich. Geradezu katastrophal ist der Sound: Da es keine Sprachausgabe gibt, müssen Sie sich in den zahlreichen Dialogsequenzen durch viele, viele graue Textfenster klicken, während Sie einer Hintergrundmusik lauschen, die schon in kürzester Zeit extrem an den Nerven zerrt.

Andreas Sauerland

TESTURTEIL — Final Fantasy 8

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Final Fantasy 8 03/2000
Der achte Teil der Erfolgsreihe präsentiert sich nun deutlich erwachsener und komplexer.

Septerra Core 01/2000
TopWares stimmungsvolle Jagd durch eine Scheibenwelt.

Silver 05/99
Das kitschig-schöne Fantasy-Epos gibt's mittlerweile zum Budget-Preis.

Gorky 17 12/99
Schön, schwer, kurz: Rundenstrategie im düsteren Horror-Ambiente.

Final Fantasy VII 08/98
Der siebte Teil enttäuschte durch seine lieblose Umsetzung.

GRAFIK .... Befriedigend
Geniale Kämpfe, unterdurchschnittlicher Rest.

SOUND .... Mangelhaft
Keine Sprachausgabe und öder Soundtrack.

STEUERUNG .... Ausreichend
Umständliche Menübedienung, kaum Optionen.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

84%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 350
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 600 MB	HD: 600 MB

GRAFIK	SOUND
✔ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 5

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Ein Kinderspiel

Mit Spielzeugpistolen in die Arena: Hasbro präsentiert einen gewaltlosen Shooter.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Hasbro/Visionary** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ TERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 12 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- *Unreal*-Technologie
- 3 Spielmodi
- 4 Schwierigkeitsstufen
- 10 Spielzeugwaffen
- 12 Arenen
- Garantiert jugendfrei



KOPFSCHUSS Im Gegensatz zum großen Vorbild Unreal Tournament fließt hier kein Blut. Stattdessen löst sich der getroffene Gegner in Luft auf und hinterläßt Punkte-Plättchen.

Nichts kann einen Erzieher so in Rage bringen wie ein Jugendlicher, der in *Half-Life* literweise Pixelblut vergießt. Gegen Hasbros bunten Ego-Shooter kann hingegen niemand etwas haben.

Nerf Blast Arena ist technisch und spielerisch die jugendfreie Version des Turnier-Shooters *Unreal Tournament* (= *UT*): Sie rennen durch Arenen und versuchen, Ihre Gegner abzuknallen. Bei den Waffen handelt es sich aber keineswegs um Panzerfäuste und MGs, sondern um Spielzeugpistolen, Gummiballwerfer und andere kinderfreundliche Versionen bekannter *Unreal*-Waffen. Haben Sie das Lebensenergieniveau eines Gegners auf Null geballert, fliegt er nicht etwa in Stücke, sondern löst sich einfach in Luft auf. Punkte machen Sie vor allem dadurch, dass Sie Plättchen mit unterschiedlichen Zahlenwerten einsammeln, die an der Stelle erscheinen, an der Sie einen Gegner ins Nirvana befördert haben. Wenn Sie einen der beiden höheren Schwierigkeitsgrade gewählt haben, dann heizen Ihnen die Bots ordentlich ein. Im Mehrspielermodus können Sie gegen bis zu 16 richtige Kämpfer antreten, wobei es leider nicht möglich ist, wie bei *UT* Bots mit ins Spiel zu nehmen. Leider lässt sich auch der Schwierigkeitsgrad nachträglich nur durch Manipulation der ini-Datei verändern.

Peter Kusenberg

Gegen diesen Turniershooter für Kinder kann die BPjS wahrlich nichts haben: Harmloser ist bislang kein Action-Titel gewesen.

TESTURTEIL — Nerf Arena Blast

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

Unreal Tournament 9/99
Das große Vorbild für erwachsene Spieler: Turnierspaß par excellence.

Half-Life Opposing Force 12/99
Dank der genialen Geschichte ist diese *Half-Life*-Ergänzung erste Sahne.

Nerf Arena Blast 3/2000
Technisch und spielerisch okay, im Bezug auf die Langzeitmotivation aber eher mittelklassig.

South Park 6/99
Der Mehrspielermodus ist witzig, alles andere auf Dauer langweilig.

Skout 10/99
Der Shooter aus Westfalen fand wenig Beachtung - zu Recht.

GRAFIK .... Gut
Trotz großartiger *Unreal*-Technik etwas kantig.

SOUND .... Befriedigend
Es fehlt an stimmungsvoller Hintergrundmusik.

STEUERUNG .... Gut
Die Steuerung wurde 1:1 von *UT* übernommen.

MEHRSPIELER .... Gut
Den meisten anderen Shootern durchaus ebenbürtig.

77%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	8xCD-ROM
HD: 120 MB	HD: 230 MB

GRAFIK	SOUND
✗ Software	✔ EAX (SBLive!)
✔ 3Dfx/Glide	✔ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✗ Dolby Surround
✔ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 16 Internet 16
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✗

KURZTESTS

Hazard

■ GENRE **Rollenspiel** ■ ENTWICKLER **Wizard Soft** ■ VERTRIEB **Virgin Interactive** ■ USK **Ab 12 Jahren**



LANGEWEILE Öde Landschaften und schmucklose Gegner beleidigen das Auge des Spielers.

Aufruhr im Fantasy-Land. Der mysteriöse „König des Bösen" macht Ihnen in diesem reichlich amateurhaften *Diablo*-Klon das Leben schwer. Sie steuern Ihren Helden durch platte Landschaften und kämpfen sich durch ebenso langweilige Monsterhorden. Gezaubert werden darf auch und Sie können bis zu fünf Mitstreiter für die gute Sache anwerben. Der Grafikstil erinnert entfernt an die *Final Fantasy*-Reihe. *Hazard* erreicht jedoch zu keinem Zeitpunkt die Klasse des Vorbilds. Die krude Grafik und besonders die schlampige deutsche Übersetzung sorgen für unfreiwillige Komik. Vergessen Sie also diese lupenreine Gurke und warten Sie lieber auf *Diablo 2*. *(sg)*

SPIELSPASS 15%

Slave Zero

■ GENRE **Action** ■ ENTWICKLER **Infogrames** ■ VERTRIEB **Infogrames** ■ USK **Ab 16 Jahren**



SIGHTSEEING Ganz fiese Spieler schleudern Passanten und Autos auf ihre Gegner.

In einer düsteren Zukunft lehnt sich eine kleine Schar von Rebellen gegen den miesen Obermotz Sovkhan auf. Der Diktator ist im Begriff, den Planeten mit einer Armee Kampfroboter - den Slaves - zu unterjochen. Als Vorzeigerebell Chang schlüpfen Sie in einen geklauten Slave und machen sich auf, Sovkhan und seine Schergen in die Schranken zu weisen. *Slave Zero* erinnert optisch entfernt an *Tomb Raider* und Konsorten, beschränkt sich allerdings fast ausschließlich auf Ballerei; Rätselknacker sind hier unterfordert. Sie rennen und hüpfen durch die Straßenschluchten und schalten Horden von Bösewichtern aus. Am Ende einiger Levels erwarten Sie besonders mächtige Bossgegner. *(sg)*

SPIELSPASS 61%

Kumpel mit Plastikherz

Echtzeitstrategie à la Lego. Rock Raiders ist eine wahre Buddelorgie im Klötzchendesign.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Data Design Interactive** ■ VERTRIEB **Legomedia** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ohne Altersbeschränkung**

AUF EINEN BLICK

- 25 Levels
- 8 Trainingsmissionen
- 10 Gebäudearten
- 11 verschiedene Fahrzeuge
- Garantiert gewaltfrei

Lego Medias Strategiespiel im *Dungeon Keeper*-Look versetzt Sie als Kommandant der Rock Raiders auf einen fremden Planeten. In bewährter Echtzeit-Manier bauen Sie in den Höhlen Gestein ab, konstruieren neue Fahrzeuge und wehren Angriffe der hungrigen Rock Monster ab.

Das Schicksal meint es nicht gut mit den Rock Raiders. Die intergalaktischen Bergarbeiter geraten auf ihrer Heimreise in ein mysteriöses Wurmloch und finden sich alsbald am anderen Ende der Galaxis wieder. Der Treibstofftanks des Schiffs sind leer und so beamen sich die Ausgrabungskünstler auf den nächsten Planeten hinab, um dort nach Energiekristallen zu suchen. Insgesamt 25 Aufträge müssen Sie als Vorarbeiter erfolgreich absolvieren, bevor Ihre Schützlinge den Heimflug antreten können. Das Spiel erinnert nicht nur auf den ersten Blick an Bullfrogs Monster-Epos *Dungeon Keeper 2*, es spielt sich auch recht ähnlich. Sie betrachten das Geschehen aus einer frei dreh- und zoombaren Außenperspektive, wobei die düsteren Höhlenlandschaften aus texturierten Polygonen aufgebaut sind. Wie im berühmten Vorbild kommandieren Sie eine Armee von emsigen Arbeitern, mit der Sie die umliegenden Felsen nach Erz und Energiekristallen absuchen. Mit diesen Rohstoffen bauen Sie Ihre Basis aus und versorgen die Gebäude Ihres Hauptquartiers mit Energie. Dummerweise ist der fremde Planet nicht unbewohnt. Einige übellaunige Monster bevölkern die Höhlenlandschaften und machen Ihnen Ihre hart erarbeiteten Kristalle streitig. Die „Kämpfe" mit den Monstern laufen allerdings kindgerecht und ohne Brutalität ab. So greifen die Viecher normalerweise nur Gebäude an, nicht aber die Rock Raiders selbst. Sollte doch einmal ein Bergarbeiter eine Blessur davontragen, wird er bei kritischem Gesundheitszustand automatisch aufs Mutterschiff gebeamt. Die Missionen stellen Sie vor verschiedene Aufgaben: In den meisten Fällen gilt es, eine bestimmte Anzahl von Energiekristallen einzusammeln. Aber auch Rettungsmissionen unter Zeitdruck und Forschungsaufträge stehen auf dem Programm. Gehen die ersten Levels noch als bessere Trainingseinsätze durch, so fordern spätere Abschnitte Ihnen mehr taktische Finesse ab. Sind die Einsatzziele erfüllt, werden sämtliche Arbeiter und Gebäude zurück aufs Mutterschiff verfrachtet und das Programm bewertet Ihre Leistung auf dem Statistikbildschirm. Nun dürfen Sie auch Ihren Fortschritt auf Festplatte speichern, während der Missionen ist dies unverständlicherweise nicht möglich.

Sascha Gliss



ANGRIFF Das Rock Monster hat es auf Ihre sauer erbuddelten Energiekristalle abgesehen. Nur mit der richtigen Waffe können Ihre Schützlinge den Störenfried vertreiben.



Nicht nur für Kinder: Lego-Strategie mit beeindruckender Optik.

Sascha Gliss

MEINUNG

Die gelungene Verpackung kann nicht über einige Mängel im Spieldesign hinwegtäuschen. Beispiel Wegfindung: Die flinken Bergarbeiter suchen sich nur selten die kürzeste Route aus und verlaufen sich auch schon mal in den Höhlen. Die Benutzerschnittstelle wirkt renovierungsbedürftig. Um mehrere Felswände zum Abbau freizugeben, reicht es beispielsweise nicht aus, diese einfach zu markieren. Vielmehr müssen Sie jeden Abschnitt einzeln anklicken und per Menü den Befehl zum Anbohren geben. Alles in allem ist *Rock Raiders* aber ein erstaunlich motivierendes Spiel und dürfte wegen des teilweise knackigen Schwierigkeitsgrades auch älteren Semestern Spaß machen.

Bauen, Bohren, Buddeln. Rock Raiders verquickt Elemente der wichtigsten Strategiespiele zu einem garantiert jugendfreien Mix.



TESTURTEIL Lego Rock Raiders

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Rock Raiders** 3/2000 – Trotz hübscher Grafik stößt das Lego-Spiel nicht in die höchsten Wertungsregionen vor.
- **Dungeon Keeper 2** 8/99 – Als Herrscher der Unterwelt unterjochen Sie die Mächte des Guten.
- **Earth 2150** 12/99 – Echtzeitstrategie vom Feinsten, erstmals in „echtem" 3D.
- **Homeworld** 11/99 – Sierras epische Weltraumstrategie-Saga glänzt im 3D-Edel-Look.
- **Thandor** 2/2000 – Bietet wenig Innovation und Szenarien im 08/15-Design.

GRAFIK .... Gut
Düstere Polygon-Höhlen, Gebäude im Klötzchen-Look.

SOUND .... Befriedigend
Nervig: die sprechende Mauszeiger-Hilfefunktion.

STEUERUNG .... Befriedigend
Umständliche Befehlsmenüs, ansonsten solide.

MEHRSPIELER ..... Keine Wertung möglich
Kein Mehrspielermodus vorhanden.

72%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 200	Pentium II 300
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	12xCD-ROM
HD: 200 MB	HD: 200 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✘ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk - Internet -
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘

Da leck mich doch einer fett!

Acclaims Rennspiel zur berühmt-berüchtigten Fernsehserie South Park geht ab wie eine von Cartmans Lästertiraden.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Tantalus** ■ VERTRIEB **Acclaim** ■ PREIS **Ca. DM 80,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

AUF EINEN BLICK

- Ein cholerischer Cartman
- Ein kopfloser Kenny
- Ein speiwilliger Stan
- Ein kichernder Kyle
- Ein charmanter Chef

Nachdem Kyle, Stan, Kenny und Cartman im *South Park*-Ego-Shooter bereits gegen Truthähne kämpfen und im Ratespiel *Chef's Luv Shack* dämliche Fragen beantworten mussten, schickt Acclaim das Quintett frecher Gören jetzt auf die Rennstrecke.

Rechtzeitig zum Kinofilm dürfen Fans der frechen Fernsehserie jetzt durch das immerwintrige Provinzkaff South Park brezeln - und zwar in Gestalt einer der witzigen Figuren. Zur Auswahl stehen nicht nur Greinkönig Eric Cartman und der niedliche Kapuzenheini Kenny, sondern auch Kantinenkoch Chef, der schizophrene Grundschullehrer Garrison sowie all die anderen bekloppten South-Park-Bewohner. Zur Auswahl steht zum einen ein Arcade-Modus mit rund zwei Dutzend verschiedenen Strecken, zum anderen können Sie eine Meisterschaft bestreiten und sich im mühseligen Rennkampf Ihre Meriten verdienen. Sie steuern die mit der Figur Ihrer Wahl bemannten Go-Karts aus der Verfolgerperspektive, wobei Sie möglichst schnell die vorgegebene Anzahl an Runden durchstehen müssen. Doch im Gegensatz zu Langweiler-Titeln wie *Test Drive 6* müssen Sie während der Fahrt allerlei Hindernissen ausweichen, wie zum Beispiel dämlichen Kühen, Planierraupen oder Schulbussen. Außerdem verlangsamt es Ihre Fahrt beträchtlich, wenn Sie etwa eine Ratte plattwalzen oder durch einen Kackhaufen schlittern.

Technisch ist *South Park Rally* gewiss keine Offenbarung: Wie beim 1998er-*South Park*-Action-Spiel wurde die *Turok 2*-Engine verwendet, die sich allerdings prächtig dazu eignet, den primitiven Zeichenstil der Serie in den Spaß-Racer zu übertragen. Der Soundtrack beinhaltet den typischen Musikmix aus Country, Rock und undefinierbarem Radau und es standen die Originalsprecher der Serie zur Verfügung. Steuern können Sie Ihren bemützten Liebling wahlweise mit Gamepad, Joystick oder Tastatur, wobei weder Fahrphysik noch Streckendesign irgendwelche Blumentöpfe gewinnen. Während Sie im Einzelspiel wegen der ungenauen Steuerung und des unverschämt hohen Schwierigkeitsgrades Ihre liebe Not haben dürften, bewährt sich die schlichte Rennaction im Mehrspielermodus.

Peter Kusenberg

Wie der South-Park-Shooter bezieht auch die Rallye ihren Witz aus den Figuren – technisch ist das Spiel wenig berauschend.



I AM THE SUPREME MASTER Cartman passt zwar kaum in den kleinen Flitzer hinein, aber das liegt weniger an seinem übergroßen Ego als vielmehr an seinem Körperumfang.

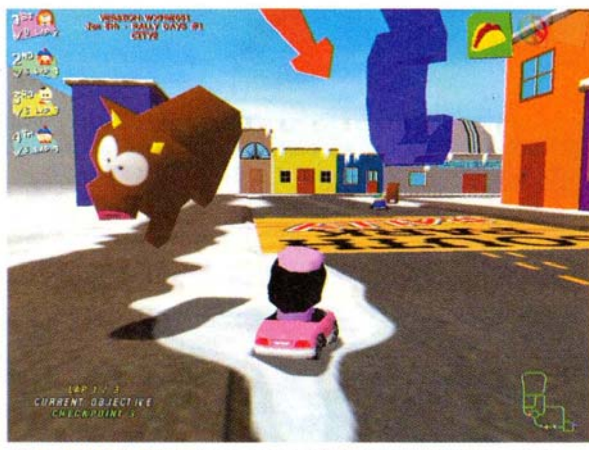


MEINUNG

Für Fans der Serie ist die Rallye ein Heidenspaß – alle anderen sollten Re-Volt spielen.

Peter Kusenberg

In den vergangenen Monaten sind mir die Bälger aus der ewigwintrigen Kleinstadt *South Park* richtig ans Herz gewachsen. Umso mehr hab' ich mich auf die Rallye gefreut. Doch wie schon beim *South Park*-Shooter hatte ich zwar anfänglich großen Spaß, wurde dann jedoch die immer gleichen Gags leid. Außerdem hat mich der hohe Schwierigkeitsgrad an den Rand der Verzweiflung getrieben.



YOU BASTARDS! Wegen einer Horde Kühe muss sich Stans Freundin Wendy Testaburger vom kleinen Kenny überholen lassen.

TESTURTEIL — South Park Rally

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

- **Re-Volt** 10/99 — Die Spielzeugautosimulation von Acclaim ist technisch und spielerisch top.
- **South Park Rally** 3/2000 — Das bislang beste Spiel zur *South Park*-Serie kann mit Racern wie *Re-Volt* keinesfalls mithalten.
- **Test Drive 6** 2/2000 — Technisch mau wie der *South Park*-Racer und vollkommen langweilig.
- **Thrust, Twist & Turn** 7/99 — Trashiger Arcade-Racer mit unverschämt hohen Systemanforderungen.
- **Test Drive Off-Road 3** 2/99 — Die Geländefahrt dieser wenig beeindruckenden Serie ist eine Zumutung.

GRAFIK .... Befriedigend
Die *Turok 2*-Technologie setzt keine Akzente.

SOUND .... Befriedigend
Wie beim Shooter: quirlig und auf Dauer nervig.

STEUERUNG .... Befriedigend
Nicht allzu genau, für einen Arcade-Racer aber okay.

MEHRSPIELER .... Gut
Ein witziger Partyspaß: die Rallye übers Netzwerk.

61%
SPIELSPASS

BENÖTIGT	EMPFOHLEN
Pentium 166	Pentium II 266
32 MB RAM	64 MB RAM
4xCD-ROM	4xCD-ROM
HD: 150 MB	HD: 150 MB

GRAFIK	SOUND
✘ Software	✔ EAX (SBLive!)
✘ 3Dfx/Glide	✘ Aureal 3D
✔ Direct 3D	✘ Dolby Surround
✘ Open GL	

MEHRSPIELER
Maximale Anzahl an Spielern
Einzel-PC - Netzwerk 8 Internet 8
Anzahl der Spieler pro CD 1
CDs pro Packung 1

STEUERUNG
Force-Feedback .... ✘



■ **HELDEN-POTPOURRI**
Der ideale Abenteurer hat Indys Bartstoppeln, Laras Oberweite, Rynns sexy Hüften und Cutter Slades Standhaftigkeit.

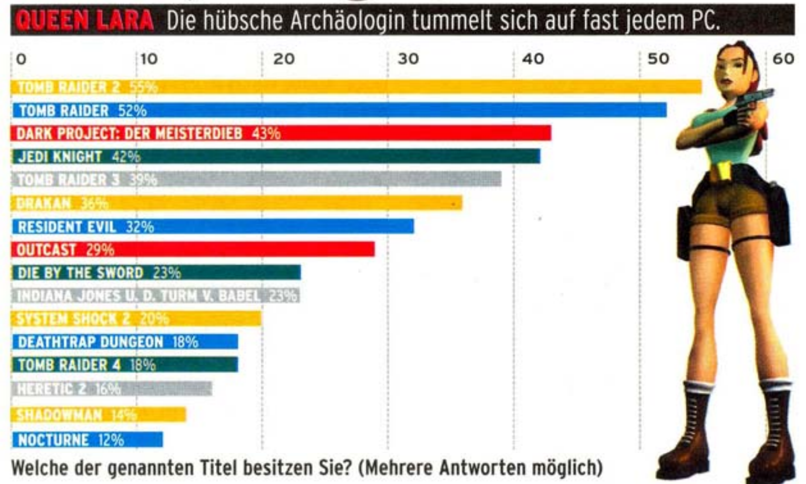
Renaissance des Heldentums

Mit Alone in the Dark fing alles an, mit Tomb Raider bekam das Genre sein erstes Referenzprodukt – und spätestens seit dem vergangenen Jahr gehören Action-Adventures zu den erfolgreichsten Titeln der Spiele-Welt. In unserer großen Umfrage konnten unsere Leser kundtun, was sie über die Abenteuer von Lara Croft, Indy Jones & Co. denken.

Im Jahre 1992 machte sich Detektiv Edward Carnby erstmals auf die Reise, um in einem zur damaligen Zeit technisch herausragenden Spieltitel packende Abenteuer zu bestehen. Im Gegensatz zu den Anfang der 90er-Jahre vorherrschenden Adventures vom Schlage eines *Monkey Island* oder *Goblins* bestand die Aufgabe des Spielers seinerzeit darin, nicht nur Rätsel zu lösen und mit Leuten zu palavern, sondern auch handfeste Action-Szenen zu meistern. Dabei konnte die Hauptfigur jederzeit das Zeitliche segnen, wenn sie etwa ihre verfügbaren Waffen nicht effektiv einsetzte. Alle Titel der *Alone in the Dark*-Trilogie, die von Infogrames zwischen 1992 und 1995 veröffentlicht wurden, erreichten hohe Platzierungen in den Verkaufscharts. Daher rechnete sich das britische Studio Core Design gute Chancen für sein neuestes Projekt aus, das in ähnlicher Weise genre-typische Rät-

Wissen, was gespielt wird

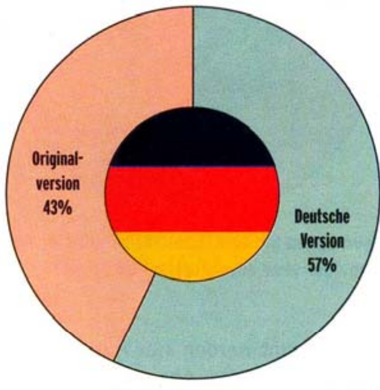
QUEEN LARA Die hübsche Archäologin tummelt sich auf fast jedem PC.



Welche der genannten Titel besitzen Sie? (Mehrere Antworten möglich)

Davon habe ich gehört 34%
Ja 46 %
Nein 20%

Kennen Sie die Prototypen des Action-Adventure, also die Alone-in-the-Dark-Serie?



Bevorzugen Sie deutsch synchronisierte Titel oder die - unzensierte - Originalversion?

Zwar kennen die meisten unserer Leser die Abenteuer von Frau Croft, doch andere Titel stehen höher in ihrer Gunst.

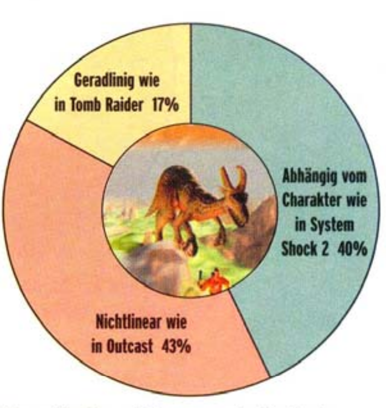
selraterei mit handfester Action verbinden sollte. Bis dato war die Firma eher durch nette, aber wenig innovative Adventure-Titel à la *Big Red Adventure* aufgefallen, doch mit *Tomb Raider* gelang ihr der ganz große Coup. Das erste Abenteuer der inzwischen zum Popstar avancierten Lara Croft bot nicht nur ein unverbrauchtes Spielprinzip, sondern wartete auch mit einer wunderschönen 3D-Grafik auf, die durchaus mit der damals wegweisenden *Quake*-Technologie konkurrieren konnte.

Wegen der großartigen Verkaufszahlen versuchten Dutzende von Entwicklerstudios, mit mehr oder weniger gelungenen Nachahmern an den Erfolg von Laras erster Abenteuerreise anzuknüpfen. Selbst die *Tomb Raider*-Vertriebsfirma Eidos Interactive versuchte im Frühjahr 1998, mit *Deathtrap Dungeon* ein Action-Adventure von vergleichbarer kommerzieller Attraktivität auf den Markt zu bringen. Doch erst im vergangenen Jahr gelang es dem kleinen amerikanischen Entwickler Surreal, der mittlerweile großen Schar begeisterter Fans des Genres mit *Drakan* einen zumindest qualitativ überlegenen Titel zu präsentieren. Während sich das großartige *Drakan* allerdings noch sehr stark am großen Vorbild *Tomb Raider* orientiert, beschreiten Titel wie *Outcast*, *Dark Project* oder *Giants* ganz andere Wege. Beispielsweise ist es dem belgischen Entwickler Appeal gelungen, in *Outcast* die genretypischen Elemente auf derart originelle Weise miteinander zu kombinieren, dass man hier erstmals eine eigenständige Spielwelt erleben konnte. Doch trotz dieser bemerkenswerten Anstrengungen einzelner Studios gelang es Core Design zum Jahreswechsel, mit dem vierten Teil seiner Erfolgsserie wieder den Genre-Olymp zu erklimmen. Auch die Mehrheit unserer Leser verfolgt weiterhin das spannende Treiben der langbezopften Archäologin, selbst wenn inzwischen andere Heldinnen und Helden ein höheres Ansehen in der Spielergemeinde genießen. Zwar ist *Tomb Raider 2* bekannter als jeder andere Titel, doch weder ist einer der vier Teile der Serie unter den Top 5 der Lieblingsspiele zu finden, noch gilt Frau Croft als die sympathischste Hauptfigur. In dieser Sparte konnte sich Schwertkämpferin Rynn knapp vor Lara positionieren, während Drei-Tage-Bart-Träger Indy Jones mit einigem Abstand zum charismatischsten Helden gewählt wurde. Dennoch lechzt über die Hälfte unserer - überwiegend männlichen - Leser danach, die adrette Brünette in einem virtuellen Szenario einmal zum Essen ausführen zu dürfen, während ein Rendezvous mit *Outcasts* Cutter Slade und Meisterdieb Garrett offenbar für weniger kurzweilig gehalten wird.

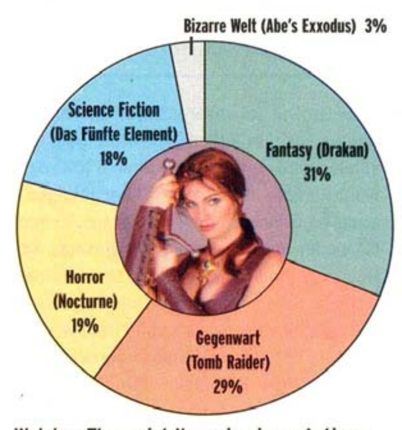
Doch abgesehen von der erotischen Ausstrahlung der Heldinnen fiebern die meisten Umfrageteilnehmer eher den neuesten Abenteuern hart gesottener Kerle entgegen. Besonders

Ausstattung

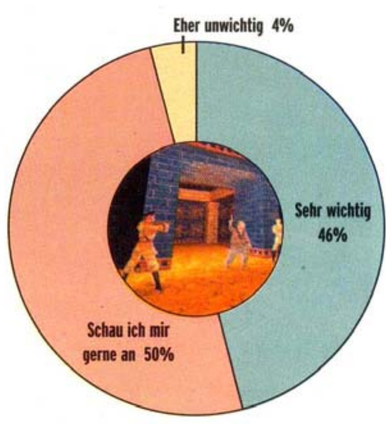
VORLIEBEN Die Hits geben den Ton an.



Wie sollte Ihrer Meinung nach die ideale Hintergrundgeschichte aussehen?



Welches Thema ist Ihnen in einem Action-Adventure am liebsten?

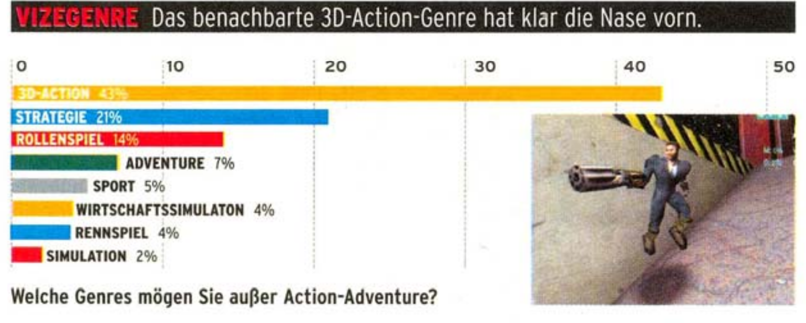


Wie wichtig sind Ihnen Zwischensequenzen?

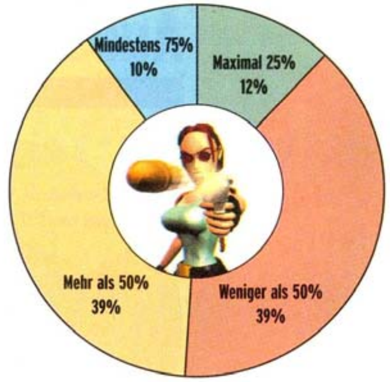
Mit Tomb Raider wurde das neuartige Spielprinzip zur Grundlage für umsatzstarke Kassenknüller.

Wir wollen Action!

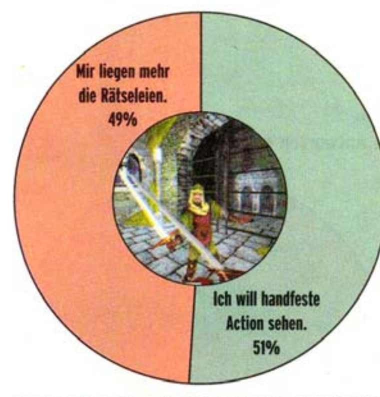
VIZEGENRE Das benachbarte 3D-Action-Genre hat klar die Nase vorn.



Welche Genres mögen Sie außer Action-Adventure?



Welchen Action-Anteil am Spielgeschehen halten Sie für angemessen?

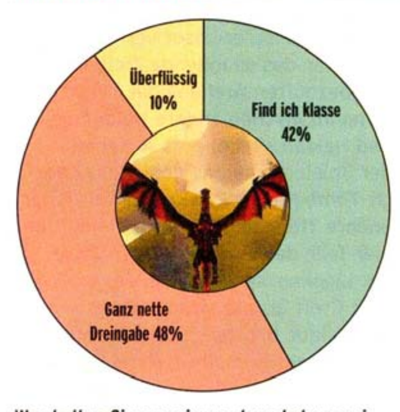


Bevorzugen Sie eher Titel mit handfester Action oder eher adventurelastige Spiele?

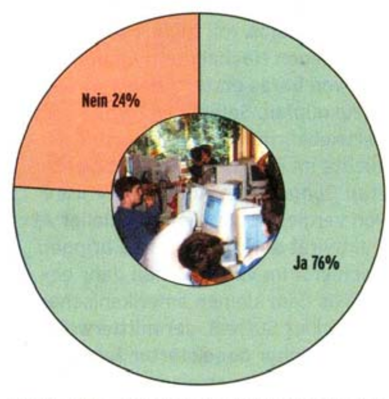
heiß ersehnt werden *Max Payne* und *Thief II: The Metal Age* - und auch die Fortsetzung der Abenteuer Cutter Slades würde ebenfalls freudig begrüßt werden. Diesem Umfrageergebnis entsprechen die Forderungen, die unsere Leser an zeitgemäße Action-Adventures stellen: Nach Auffassung der Mehrheit sollen sich die Entwickler dieser Titel nicht an gängigen Ego-Shootern à la *Unreal Tournament* orientieren, sondern eher die klassischen Tugenden wie eine witzige Handlung und originelle Rätsel berücksichtigen; über ein Viertel der Leser wünscht sogar, dass Rollenspielelemente in das Spielgeschehen eingefügt werden - was ja beispielsweise bei *System Shock 2* vom *Thief*-Entwickler Looking Glass ganz hervorragende Ergebnisse gezeitigt hat. Dennoch sollte nach Auffassung der meisten Spieler der Action-Aspekt nicht vernachlässigt werden; rund die Hälfte aller Befragten gibt an, dass ihnen heiße Kämpfe wichtiger sind als langwierige Rätseleien. Überraschend ist das Ergebnis bei der Frage nach der bevorzugten Spiel-Perspektive ausgefallen: Entgegen unseren Erwartungen ist die *Tomb Raider*-Ansicht keineswegs am beliebtesten, denn beinahe die Hälfte aller Befragten schlüpft lieber selbst in die Rolle der Hauptfigur und erlebt das Geschehen aus deren Blickwinkel. Die meisten Leser wünschen allerdings, dass sie während des Spiels zwischen beiden Ansichten wechseln können, wie es bereits bei *Outcast* möglich ist. Auch die Frage nach der favorisierten Steuerungsart wurde eindeutig beantwortet, weil die meisten Spieler am liebsten Maus und Tastatur gleichzeitig einsetzen. Da auch der Mehrspielermodus in diesem Genre zunehmend an Bedeutung gewinnt, dürfte sich diese Eingabekombination in Zukunft durchsetzen. Die wenigsten Spieler möchten nämlich während einer Deathmatch-Partie auf die Maus verzichten, denn nur mit diesem Gerät kann die Kamera in heißen Kampfszenen blitzschnell und punktgenau gedreht werden. Daher werden die Programmierer von Titeln wie *Tomb Raider 4* oder *ShadowMan* wohl in Zukunft darüber nachdenken, wie sie ihre gleichzeitig für diverse Videokonsolen entwickelten Titel vor allem hinsichtlich der Bedienung an die technischen Möglichkeiten des PCs anpassen. Die meisten Spieler gehen davon aus, dass ohne Mehrspielermodus in absehbarer Zeit kein Blumenpott - oder besser gesagt:

Mehr Spaß im Netz

ONLINE-FIEBER Wird sich das Genre der großen weiten Netzwelt öffnen?



Was halten Sie von einem abwechslungsreichen Mehrspielermodus wie in Drakan?



Glauben Sie, dass hier der Mehrspielermodus in Zukunft an Bedeutung gewinnen wird?

Online spielen

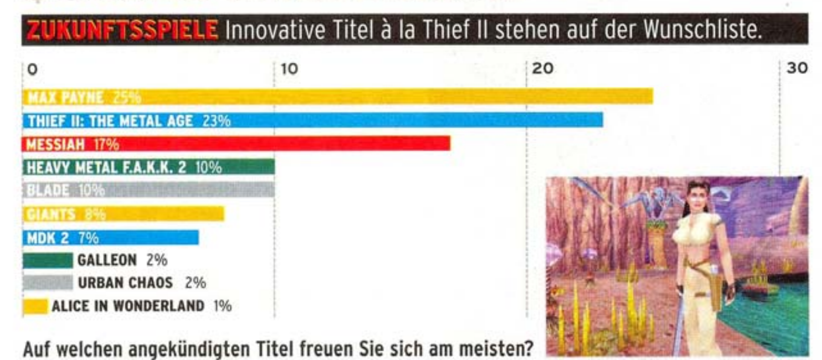
Die Umfrageergebnisse zeigen es: Mit dem Einzelspielermodus wollen sich in Zukunft die wenigsten begnügen.

Über Dreiviertel unserer Leser denken, dass der Mehrspielermodus auch im Action-Adventure bald eine entscheidende Rolle spielen wird - und gerade einmal 10 Prozent halten die Netzwerk-Kämpfe in *Drakan* für überflüssigen Schnickschnack. In anderen Genres hat der Kampf gegen andere Menschen über LAN oder Internet bereits die einsame Zockerei gegen die Rechner-Intelligenz abgelöst. Unser nächstes Feedback widmet sich ganz dem Thema des Online-Spielens, wobei hier sowohl schnelle Internetpartien von Titeln wie *Half-Life* (dt. V.) oder *Unreal Tournament* genauso berücksichtigt werden wie langwierige Online-Kämpfe in *Age of Empires 2* oder *Earth 2150*. Den aktuellen Fragebogen finden Sie auf unserer Heft-CD oder unter www.pcgames.de. Jeder Teilnehmer nimmt automatisch an der Verlosung von zehn attraktiven Spiele-Paketen teil.

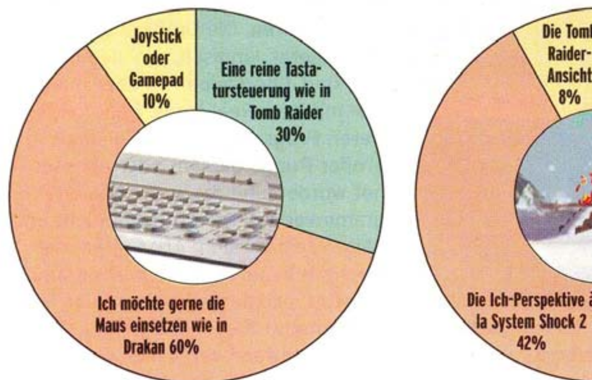


Schöne Aussichten

ZUKUNFTSSPIELE Innovative Titel à la Thief II stehen auf der Wunschliste.



Auf welchen angekündigten Titel freuen Sie sich am meisten?



Welche Steuerung bevorzugen Sie?

Welche Perspektive bevorzugen Sie?

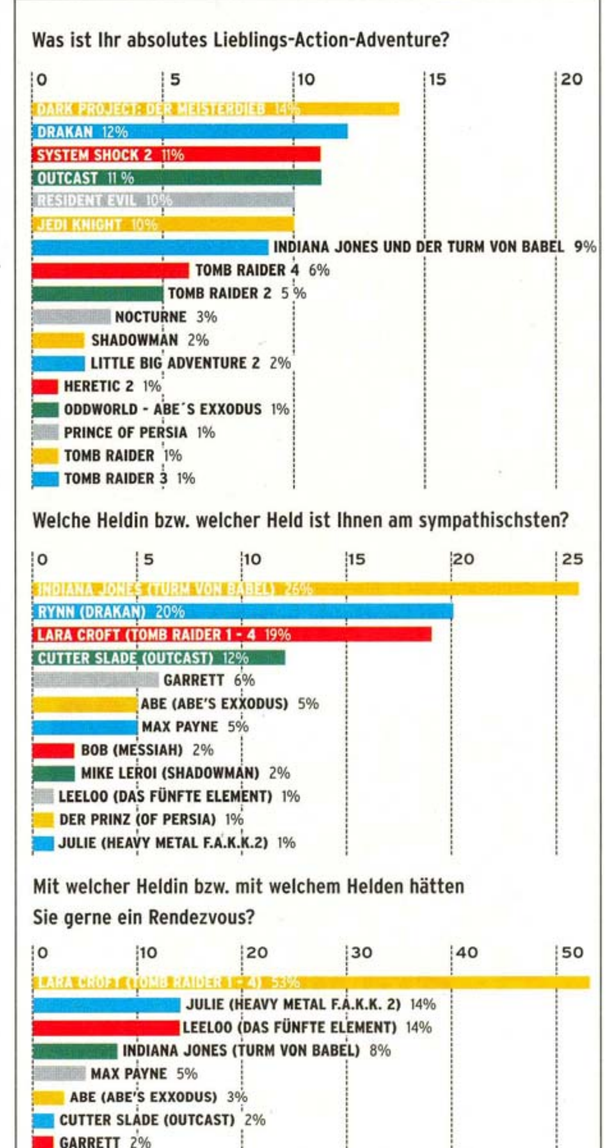
keine Auszeichnung für sechsstellige Verkaufszahlen – mehr zu gewinnen sein wird.

Derzeit verfügen jedoch die wenigsten Genretitel über die Möglichkeit, in einem Netzwerk gegen Menschen aus Fleisch und Blut anzutreten. Unter den zehn Lieblingsspielen befindet sich gerade einmal ein mehrspielerfähiger Titel, und mit *Heretic 2* gibt es in unserer Liste nur ein weiteres Action-Adventure, mit dem man nicht nur allein gegen die PC-Intelligenz spielen kann. Die Mutmaßungen der Leser über die Bedeutungszunahme des Netzwerkspiels sind allerdings berechtigt: Zum einen denken die Looking Glass-Entwickler darüber nach, für den dritten Teil der *Thief*-Serie einen Kooperativ-Modus einzubauen; zum anderen gibt es Gerüchte darüber, dass auch *Outcast 2* die Freuden des Deathmatch bieten wird. Schließlich verfügen Titel wie *Giants* über einen Netzwerkmodus, der möglicherweise mehr Spielspaß verheißt als das Einzelspiel. Zurzeit wünschen die Genre-Fans allerdings vor allem eins: Witzige Handlung, viele Rätsel sowie eine Serie, die sich neben dem allmächtigen *Tomb Raider* etablieren kann.

Peter Kusenberg

Wahlausgang

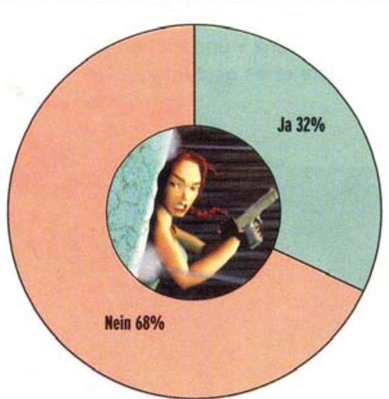
Unsere Leser stehen zwar alle auf Lara, spielen mögen sie aber lieber mit Indy Jones und Meisterdieb Garrett.



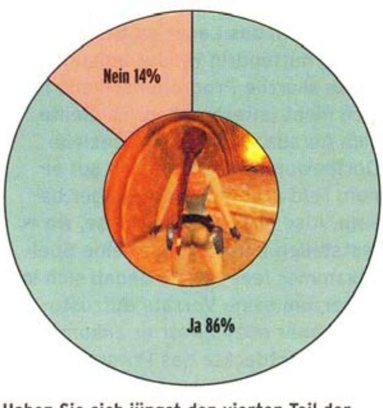
Eine Archäologin auf Abwegen?

ERFOLGSVERWÖHNT Obwohl Lara nach wie vor den größten Erfolg genießt, wünschen sich die Fans andere Helden.

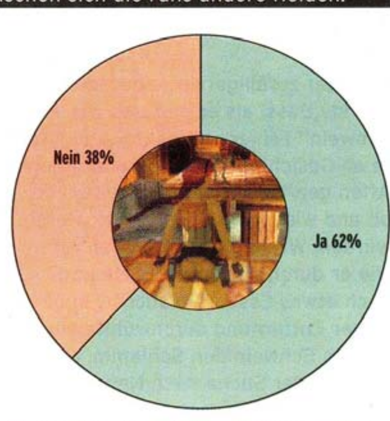
Im Jahre 1999 gelang es gleich vier Titeln, die Qualität der Tomb-Raider-Titel in den Schatten zu stellen.



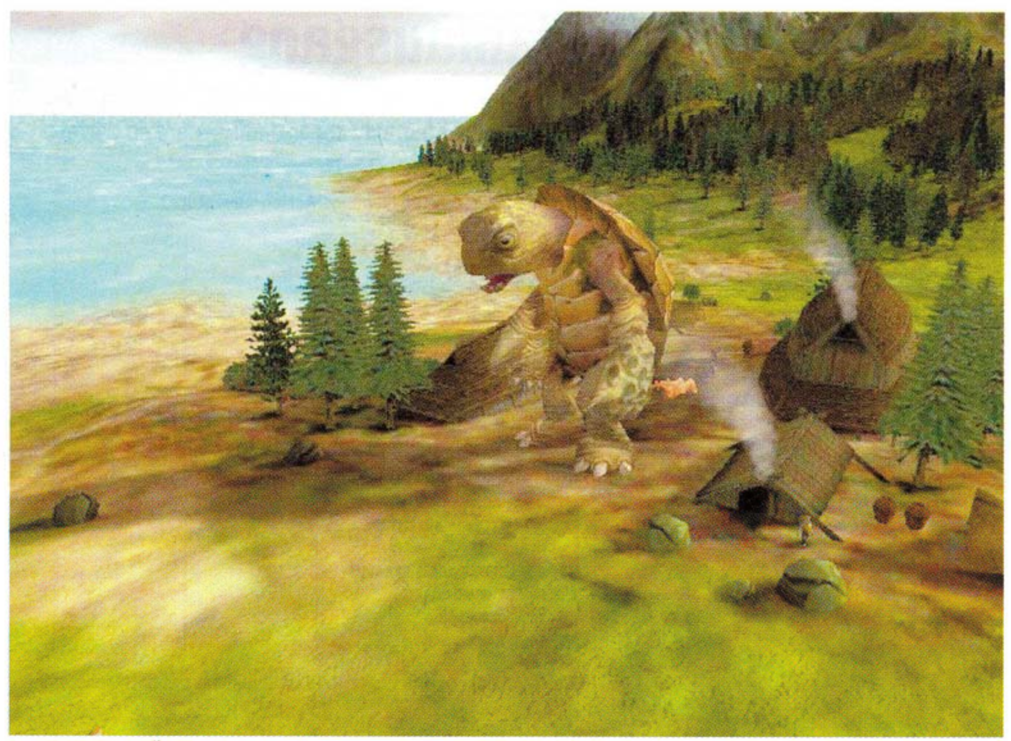
Finden Sie, dass die Tomb-Raider-Spiele zu Recht das Genre dominieren?



Haben Sie sich jüngst den vierten Teil der Tomb-Raider-Serie gekauft?



Glauben Sie, dass sich noch eine weitere erfolgreiche Serie im Genre etablieren kann?



SELBSTMORDGEFÄHRDET Die Schildkröte bereitete Andy Robson schlaflose Nächte. Die auch von ihm entwickelte Künstliche Intelligenz konnte nicht verhindern, dass sie in einem gerade einmal knietiefen Teich ertrank.

Fressen und gefressen werden

Aaaargh! Bugs! ... Und ich rede nicht von diesen mystischen Millennium-Bugs. In der Spielentwicklung sind mystische Programmfehler selbst ein Mythos. Fehler sind Tatsachen, denen jeder Programmierer Tag für Tag gegenübersteht und die nichts Geheimnisvolles an sich haben.

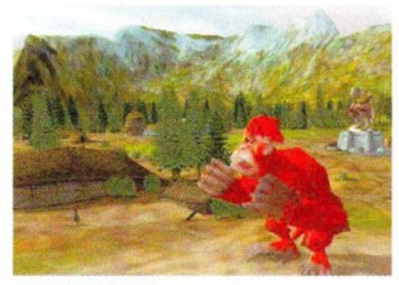
Ich war zufälligerweise gerade bei Andy Bass, als er den „Iss-wie-ein-Schwein"-Fehler entdeckte. Andy hatte an Gesichtsbewegungen für einen Affen gearbeitet und testete gerade, ob und wie sie im Spiel funktionieren würden. Wir beobachteten den Affen, wie er durch ein Dorf streifte und nach etwas Essbarem suchte. In geringer Entfernung durchwühlte ein kleines Schwein den Schlamm, ebenfalls auf der Suche nach Nahrung. Der Affe beugte sich nach vorne, nahm das Schwein und wollte es gerade in seinen Mund stopfen – als er plötzlich verschwand. Dies verursachte große Bestürzung bei den Programmierern, die alle unterschiedlichste Erklärungen für den Fehler hatten und jeweils ihre Kollegen verantwortlich machten. Letztendlich war es Jonty Barnes, der die richtige Erklärung fand: Der hungrige Affe nahm das Schwein auf, das sich gerade beim Essen befand. Kurz bevor der Affe das Schwein herunterschlucken konnte, nahm dieses seinen nächsten Bissen. Und die nächstgelegene Nahrung, die das Borstentier finden konnte, war ... der Affe. Das winzige Schwein hatte King Kong in einem einzigen Bissen heruntergeschluckt!

Auch die Dorfbewohner können unter Umständen seltsame Verhaltensweisen entwickeln. Jamie Durrant beobachtete einen Arbeiter, der von seinem Haus in Richtung Lager ging. Auf halbem Wege kehrte er um und wartete einige Sekunden in seinem Haus. Alsdann machte er sich wieder auf, das Lager zu besuchen, um es mittendrin wieder aufzugeben. Diese skurrile Programmschleife ließ sich nicht unterbrechen. Es stellte sich heraus, dass dieser spezielle Dorfbewohner ursprünglich auf einem Feld arbeitete und Hunger bekam. Also ging er nach Hause, wo er feststellen musste, dass seine Speisekammer leer war. Er begab sich ins Lager, um seine Vorräte aufzustocken, aber noch bevor er ankommen konnte, entdeckte das Programm, dass der Arbeiter hungrig war. Also schickte es ihn nach Hause, damit er dort etwas essen könne. Daheim fand er nichts Essbares, woraufhin er sich wieder zum Lager aufmachte ...

Ein paar Tage später musste Andy Robson feststellen, dass sein Schildkrötenmonster selbstmordgefährdet ist. Oder blöd. Nach einem harten Arbeitstag fühlte es sich müde und legte sich hin, um zu schlafen. Unglücklicherweise hatte die Schildkröte diese Idee, als sie sich gerade in einem knietiefen Tümpel befand – und so ertrank sie vor Andys Augen.

Es gab einen Bug – einen Verhaltensfehler – der uns alle entsetzt und angeekelt hat. Die einzelnen Kreaturen sollen sich so realistisch wie möglich verhalten. Die Grafiker und Programmierer, kindisch, wie sie nun einmal sind, übertreiben es aber manchmal mit dem Realismus. Daher existieren Programmteile, die niemals in großer Runde geplant oder abgesegnet wurden und die in der finalen Programmversion (theoretisch) nicht enthalten sein werden. Aber wenn man über zwei Jahre an einem Programm arbeitet, existieren immer einige Programmteile, die völlig unsinnig sind und irgendwann vergessen werden. Das beobachtete geschmacklose Verhalten wurde bei einem Affen studiert. Er verrichtete seine Notdurft über einem mit Früchten bewachsenen Busch. Noch selig lächelnd, überkam ihn der Hunger und er machte sich auf die Suche nach etwas Essbarem. Das erste, was er fand, waren die Früchte des Busches unter ihm. Diese waren mittlerweile widerlich braun, aber der Affe stopfte sie dennoch in sich hinein. Richards Evans, der den größten Teil der Künstlichen Intelligenz programmiert hat, heulte laut auf. Wir dachten, dass dies daran läge, dass er eine Abfrage vergessen hätte, die Derartiges verhindern sollte. Eine solche Abfrage existierte – Richards Ärger nährte sich allein daraus, dass der Affe offenbar Geschmack an den stinkenden Früchten gefunden hatte. Die KI, die das Verspeisen derartiger Objekte verhindern sollte, schien nicht zu funktionieren. Augenblicke später lag der Affe auf dem Boden und war offensichtlich schwer krank – und Richard strahlte: So hatte er es geplant ...

Steve Jackson



NICHT STUBENREIN Der Affe musste erst lernen, seine Notdurft zu vermeiden.



■ GEHEIMNISVOLL
Richard Garriott umgibt sich gerne mit einem mystischen Ambiente.

Hand in Hand mit seinem Vater, einem berühmten Astronauten aus heroischen Zeiten, liegt ein kleiner Junge im Garten und beobachtet die Sterne. Die Geschichten seines Vaters entführen das Kind in ein Traumland. Es verschreibt sich den Sternen, der Astronomie und allem, was das Weltall durchquert. Das Kind ist Richard Garriott, der Sohn des Astronauten Owen Garriott. Für viele ist er ein Mysterium und für einige – insbesondere für Spieler – ein fast gottähnliches Wesen.

Schon als kleiner Junge war Richard Garriott sehr kreativ. Er kreierte eigene Halsketten, Armreifen und Ringe – die er teilweise noch heute trägt. Vor allem eine Halskette liegt ihm so am Herzen, dass er sie seit zwei Jahrzehnten nicht mehr abgenommen hat. Nur als sein Vater ins All flog, trennte er sich von dem Schmuckstück und gab es ihm mit. Der Anhänger der Kette besteht aus metallenen Waagschalen und einer Schlange, ein Motiv das sich auch in seinen Spielen wiederfindet: Die Krone von Lord British ist mit einem derartigen Symbol verziert. Damit er die Kette auch wirklich nicht verlieren kann, ließ Garriott sogar den Verschluss zusammenlöten ...

Richards Karriere als Spieldesigner begann während seiner Schulzeit. Hauptsächlich als Freizeitbeschäftigung erstellte er insgesamt 28 textbasierte Rollenspiele namens D&D, teilweise konnte er diese Arbeiten auch als Ersatz für Hausaufgaben abgeben. Zu dieser Zeit arbeitete er in einem Geschäft namens Computerland, wo er den soeben erschienenen Apple II sah. Sofort machte sich Richard an die Arbeit, D&D 28 an den Apple II anzupassen und dessen grafische Fähigkeiten zu nutzen. Der Ladenbesitzer ermutigte Richard, einige Kopien des Spiels unter dem Namen Akalabeth in seinem Laden zu verkaufen. Besonders erfolgreich war das Spiel nicht, dennoch glaubte sein Chef an das Talent Richards und sandte ein Kopie des Spiels an die California Pacific Computer Company. Das Resultat war, dass Garriott 1979 seinen ersten Vertrag unterschrieb, Akalabeth in ganz Nordamerika angeboten wurde, er 30.000 Kopien des Spiels verkaufte und gleichzeitig sein Pseudonym „Lord British" landesweit bekannt machen konnte. Im Jahr danach entwickelte er zusammen mit Ken Arnold den ersten Teil von *Ultima*. Acht Episoden und ungefähr 20 Jahre später ist Richard Garriott Vizepräsident von Origin Systems, Aktionär von Elektronic Arts und für Millionen von Spielern ein guter Bekannter.

Richards wichtigstes Hobby ist der Weltraum. Neben dem Modell ei-

Der Mann, der Lord British ist

Man kann sie an den Fingern einer Hand abzählen, die wirklichen Stars der Spielbranche. Richard Garriott war einer der ersten und er hat in den letzten 20 Jahren nichts von seiner Popularität verloren. Als Lord British gibt er uns die Ultima-Serie, als Richard Garriott bereichert er die Branche mit Charisma und Diva-Qualitäten.

nes Sputnik in einem seiner Wohnzimmer besitzt er einen Raumanzug, einige kleine Meteoriten und zahllose wandgroße Bilder. Die Eroberung des Weltalls ist eine Familienangelegenheit der Garriotts. Sein Vater Owen war Astronaut im Skylab3 und war an der Entwicklung zahlreicher NASA-Projekte beteiligt. Der Enthusiasmus, mit dem Owen am „Race into Space" beteiligt war, hat sich auf seinen Sohn vererbt. Dessen erklärtes Ziel ist es daher, eines Tages den Weltraum zu bereisen – weshalb er bereits zwei Trips bei verschiedenen Agenturen gebucht hat. An einer dritten Reisemöglichkeit hat er sich bislang die Zähne ausgebissen: Mit einer russischen Rakete möchte er die internationale Raumstation besuchen. Vor einigen Jahren kaufte er sich den sowjetischen Jeep, mit dem die Kosmonauten auf dem Mond herumfuhren, mittlerweile hat er ihn

STEINZEIT Das auf einem Apple II lauffähige Original von D&D28b bzw. Akalabeth ist ein ganz besonderes historisches Relikt. Mittlerweile gibt es auch eine PC-Umsetzung des Klassikers.

Name: Richard Garriott
Alter: 39
Hobbys: Reisen, Astronomie
Ausbildung: keine
Beruf: Spieldesigner
Größter Erfolg: Ultima VII
Firma: Origin Systems
Vertrieb: Electronic Arts

Softografie

Seit zwanzig Jahren ist die *Ultima*-Serie Richard Garriotts Schicksal.



BY LORD BRITISH Das Erstlingswerk schrieb Garriott unter einem Pseudonym.

Jahr	Titel	Wertung
1979	Akalabeth - World of Doom	-
1980	Ultima I: The First Age of Darkness	-
1982	Ultima II: The Revenge of the Enchantress	-
1983	Ultima III: Exodus	-
1985	Ultima IV: Quest of the Avatar	-
1988	Ultima V: Warriors of Destiny	-
1990	Ultima VI: The False Prophet	-
1990	Worlds of Ultima: Savage Empire	-
1991	Worlds of Ultima: Martian Dreams	-
1992	Ultima VII: The Black Gate	90%
1993	Ultima VII Part 2: Serpent Isle	92%
1994	Ultima VIII: Pagan	94%
1997	Ultima Online	-
1998	Ultima Online II: The Second Age	-
2000	Ultima IX: Ascension	85%

Das Programmieren von Spielen begann Richard Garriott im Alter von 14 Jahren in der Schule. Als der Apple II mit seinen damals umwerfenden Grafikfähigkeiten erschien, schrieb Garriott sein 28stes Spiel um. Die Firma California Pacific übernahm den Vertrieb und weckte mit den Tantiemen Lust auf mehr. *Ultima I* war ein noch größerer Erfolg, allerdings beendete California Pacific die Geschäftstätigkeit. Für *Ultima II* wurde Sierra auserkoren. 1984 kamen Richard und sein Bruder Robert auf die Idee, eine eigene Firma zu gründen, um so die Gewinnspanne zu erhöhen. In den Folgen vier bis sechs entwickelte sich das actionartige Spiel zu einem epischen Rollenspiel, der Avatar, das Land Britannia und der Herrscher Lord British wurden eingeführt. Mit der *Worlds of Ultima*-Serie wollten die Garriotts das schnelle Geld machen, indem die *Ultima VI*-Engine für Science-Fiction-Rollenspiele verwendet wurde. Die Fans straften diese Idee mit Nichtbeachtung, und auch *Ultima VIII* war wegen des hohen Action-Anteils nur wenig erfolgreich.

Sein Chef sandte Garriotts erstes Spiel heimlich an einen Publisher und legte damit den Grundstein zu der Erfolgsgeschichte.



GARGOYLES AUF DEM DACH Garriotts Haus wird von vier Gargoyles bewacht, die auf dem Turm des privaten Observatoriums stehen und das Haus landesweit berühmt machten.

aber an die russische Regierung verkauft. Auch beruflich wird er von seiner Leidenschaft beeinflusst. Seit längerer Zeit arbeitet er bereits an einer futuristischen Spielewelt, die womöglich in einer neuen Rollenspielserie eingesetzt wird. Einzelheiten über dieses Projekt sind allerdings noch streng geheim – zumal bislang nur einige wenige Konzepte vorliegen und Richard ein völlig neues Spielkonzept verwirklichen will.

Wenn Richard Garriott längere Zeit nicht arbeiten muss, betätigt er sich als Globetrotter. Mit einigen guten Freunden bereiste er den Nord- und den Südpol, in Russland flog er in einem MiG-Prototypen und in China „borgte" er sich einige Teile der Chinesischen Mauer. Er durchquerte den Regenwald und den größten Teil Afrikas und mietete sich für 40.000 Dollar ein U-Boot, um die Titanic zu besuchen. Die Ähnlichkeiten dieses Hobbys mit seiner *Ultima*-Serie sind unverkennbar: die wichtigste Aufgabe des Spielers ist es, durch die virtuelle Welt zu reisen und Artefakte einzusammeln. Auf Magie, Drachen und Dämonen ist Richard Garriott allerdings noch nicht getroffen.

Mit seinem Haus hat sich Garriott bereits zu seinen Lebzeiten ein Denkmal gesetzt. Etliche Geheimgänge, ein bestens ausgestattetes Observatorium auf dem Dach und ein Pool, der sich je zur Hälfte innerhalb und außerhalb des Gebäudes befindet, zeigen seine Vorliebe für originelle Architektur. Hinter dem Portal häufen sich bizarre und geheimnisvolle Objekte der verschiedensten Zivilisationen. Die



SAKRAL Wenn es in eines seiner Fantasy-Rollenspiele passen könnte, dann passt es auch ins Haus. Richard Garriotts Sammelleidenschaft macht selbst vor solchen meterhohen Kirchenfenstern nicht halt.

■ **BISSIG**
Leidenschaft für große Zähne: rechts der Schädel eines Triceratops, links die Grundausstattung eines Vampirjägers.

Richard über Garriott

Im Interview zeigt sich Richard Garriott als Mensch, der trotz seines riesigen Erfolgs ganz ohne Starallüren auskommt.

Sammlung von Raumanzügen und mittelalterlichen Rüstungen, dem Schädel eines Triceratops, einem Stück der Chinesischen Mauer sowie eines menschlichen Skeletts namens Pedro gleicht dem Skurrilitätenkabinett eines Jahrmarkts. Sein Grundstück liegt auf dem höchsten Punkt von Austin, damit er den Sternen nah ist und sein Teleskop den bestmöglichen Ausblick hat. Sein Haus ist in ganz Austin als eines der originellsten Gebäude berühmt, aber im Vergleich zu seinem neuen Projekt „Castle" wirkt die Villa wie eine herkömmliche Gartenlaube. Ende des Jahres 2001 soll auf einem 45-Hektar-Grundstück ein neues Domizil entstehen, das mit einer Säulenhalle, künstlichen Höhlen, einem mittelalterlichen Hafen an einem See, einem Ballsaal und etlichen anderen Sonderausstattungen ein Meisterwerk des ungewöhnlichen Geschmacks sein wird. Richard plant ein Schlafzimmer mit einer beweglichen Decke und einem Bett auf einer Hydraulikplattform, damit er auf dem Hausdach schlafen kann: „Das dürfte eine sehr bequeme Art werden, campen zu gehen."

Harald Wagner

Was war dein größter Erfolg?
Ultima VII. Ehrlich gesagt hat mich das überrascht, da in diesem Spiel auf die typische Schwarz-Weiß-Malerei verzichtet wurde. Zu der damaligen Zeit konnte man noch nicht davon ausgehen, dass so etwas Gefallen findet.

Was gefällt dir an deinem Beruf?
Dass ich mich mit ihm weiterentwickeln kann. Anfangs war ich weder Programmierer noch Geschichtenerzähler oder Philosoph – heute bin ich von allem etwas. Mit den ersten drei Teilen von *Ultima* erlernte ich Basic und Assembler, mit den folgenden drei Teilen das Errichten vielschichtiger Erzählungen und in den letzten drei Teilen reicherte ich das *Ultima*-Universum damit an, dass es Menschen gibt, die nicht entweder gut oder böse sind.

Was missfällt dir an deinem Beruf?
Seitdem ich eine eigene Firma habe, bekomme ich viel Post von den Spielern. Das sind einerseits harmlose Fanbriefe, andererseits aber auch Morddrohungen von enttäuschten Spielern und wirren Fanatikern. Vor allem in den ersten Jahren hat mich das sehr beunruhigt.

Welche deiner Eigenschaften möchtest du gerne loswerden?
Dass ich alles, was ich kann, unbedingt selbst machen will. Zu Beginn der Arbeiten an *Ultima IX* musste ich im Management von Origin aushelfen und die Entwicklung des Spiels in die Hände von Warren Spector legen. Das war eine schlimme Zeit für mich – nicht, weil sich jemand an *Ultima* zu schaffen machte, sondern weil ich nicht selbst an *Ultima* arbeiten konnte.

Hattest du nie Angst vor einem Misserfolg, vor allem da du keinen Abschluss hast?
Ich habe bereits während der High-School-Zeit Geld verdient und wollte auch deshalb möglichst schnell ins Berufsleben. Während meine Freunde studiert haben, konnte ich mir schon einen Namen machen. Ich glaube, dass man alles erlernen kann, wenn man es wirklich braucht und will. Ganz einfach, indem man sich hinsetzt, es versucht und sich selbst ständig in den Hintern tritt.



Garriotts erklärtes Ziel ist es, den Weltraum zu bereisen – weshalb er bereits zwei Trips bei verschiedenen Agenturen gebucht hat.

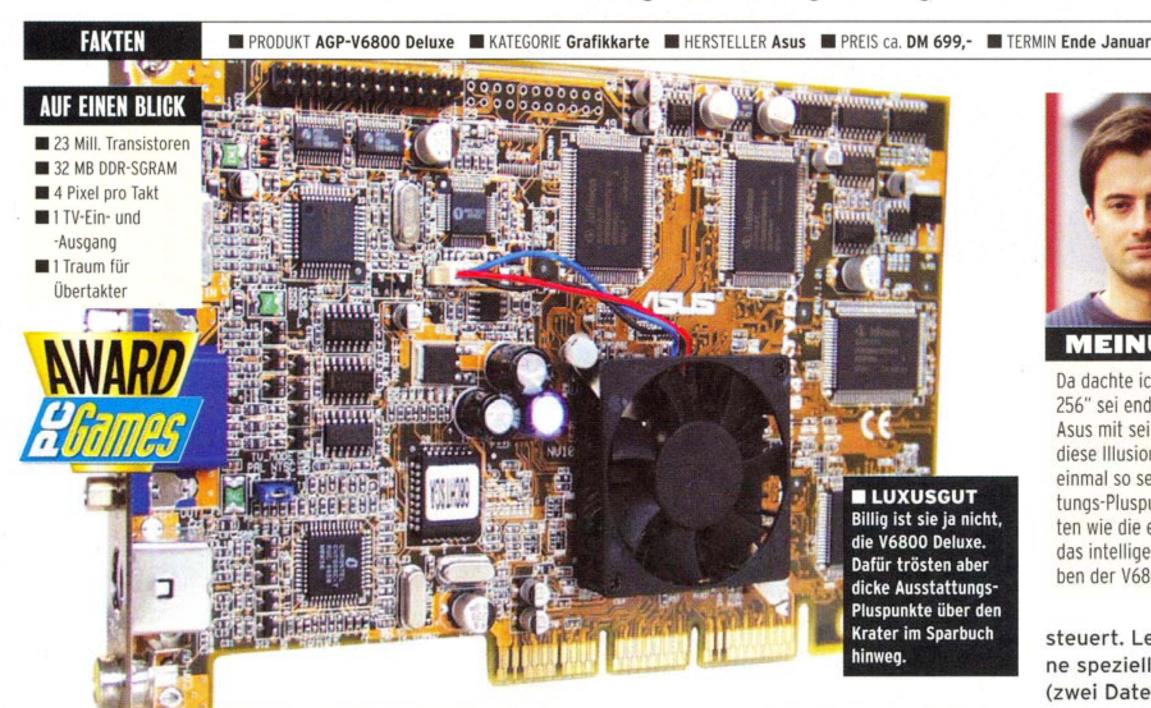
Eine Frage des Taktes

Asus liefert mit seiner V6800 Deluxe einen hervorragenden Beitrag zum allgemeinen GeForce-Trend ab.

FAKTEN ■ PRODUKT **AGP-V6800 Deluxe** ■ KATEGORIE **Grafikkarte** ■ HERSTELLER **Asus** ■ PREIS ca. **DM 699,-** ■ TERMIN **Ende Januar**

AUF EINEN BLICK

- 23 Mill. Transistoren
- 32 MB DDR-SGRAM
- 4 Pixel pro Takt
- 1 TV-Ein- und -Ausgang
- 1 Traum für Übertakter



■ **LUXUSGUT** Billig ist sie ja nicht, die V6800 Deluxe. Dafür trösten aber dicke Ausstattungs-Pluspunkte über den Krater im Sparbuch hinweg.



Asus bestätigt seinen Ruf, Grafikkarten mit dem gewissen Etwas zu fabrizieren.

MEINUNG Thilo Bayer

Da dachte ich schon, das Thema „GeForce 256" sei endgültig durch. Und dann kommt Asus mit seiner DDR-Karte und nimmt mir diese Illusion. Dabei begeistern mich nicht einmal so sehr die offensichtlichen Ausstattungs-Pluspunkte. Nein, die kleinen Feinheiten wie die emsige Treiberentwicklung und das intelligente Überwachungsprogramm geben der V6800 das gewisse Etwas.

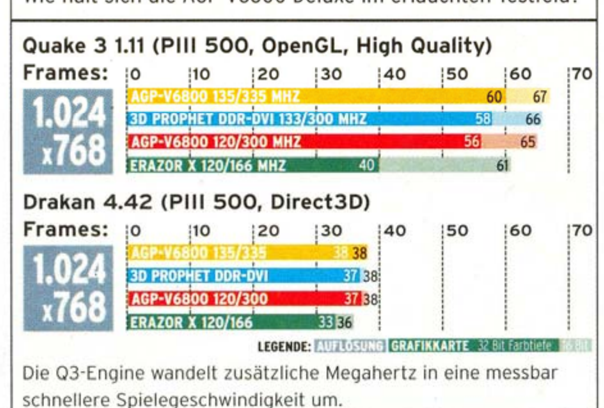
Manchmal lohnt sich das Warten eben doch! Nach Guillemot, Creative und Elsa bringt nun auch Asus seine GeForce-256-Grafikkarte mit DDR-Speicher an den Start – ideal für Overclocking-Freaks.

Unser Testlabor stand in den letzten Monaten ganz im Zeichen des GeForce 256. Nvidia hat es mit seiner neuen Grafikchip-Generation eindrucksvoll geschafft, die Konkurrenten S3, 3dfx, Matrox und Ati in eine undankbare Zuschauerrolle zu drängen. Noch bevor diese Firmen auf breiter Front zum Gegenschlag ansetzen, meldete sich das letzte wichtige GeForce-Aushängeschild zum Härtetest bei uns an. Wir sagen Ihnen, warum die AGP-V6800 Deluxe von Asus auf den Wunschzettel jedes leistungsverwöhnten Spielers gehört. Allein die Bestandsaufnahme des Kartoninhaltes dauert länger als so manche Firmeninventur zum Jahreswechsel. Da bekommt der Begriff „dicke Packung" eine ganz eigene Bedeutung. Im Schnelldurchlauf aufgezählt, tummeln sich die GeForce-Platine, eine leicht unförmige 3D-Brille, etwas Videokabelsalat sowie softwareseitig *Drakan* und *Rollcage*, Ulead VideoStudio 3 und der Asus-eigene Software-DVD-Player in der Verpackung. Auf der Beschleuniger-Checkliste sind der 32 MB umfassende DDR-SGRAM (Infineon-Bausteine mit 6ns Zugriffszeit), ein leistungsfähiger Lüfter sowie ein Videoein- und -ausgang (S-VHS, Composite) abzuhaken. Der GeForce-Chip läuft dabei mit dem Standardtakt von 120 MHz, der Speicher wird mit 150 MHz angesteuert. Letzterer erreicht durch seine spezielle Übertragungstechnik (zwei Datenpakete pro Signal) aber effektiv 300 MHz. Dank ihres gut geschnürten Eigenschaftspaketes fährt die V6800 Deluxe also zweigleisig bei ihren Einsatzmöglichkeiten. Einerseits spricht sie den Hardcore-Zocker an, andererseits lässt sie auch den multimedial veranlagten Anwender (Video, DVD) nicht im Regen stehen. Wem die Spieleleistungen dann immer noch nicht genügen, kann dank der mitgelieferten Übertaktungs- und Überwachungs-Software problemlos zusätzliche Megahertz aus der Karte kitzeln. Gerade in *Quake 3 Arena* steigen die Frameraten messbar an, wenn man die Taktregler von Chip und Speicher nach rechts zieht. Unser Board lief dabei dauerhaft mit 135/335 MHz stabil. Overclocking-Freaks werden also ihre wahre Freude mit dem Asus-Beschleuniger haben.

Thilo Bayer

Grafikgeschwindigkeit

Wie hält sich die AGP-V6800 Deluxe im erlauchten Testfeld?



Die Q3-Engine wandelt zusätzliche Megahertz in eine messbar schnellere Spielegeschwindigkeit um.



TESTURTEIL AGP-V6800 Deluxe

IM VERGLEICH
Die Alternativen kurz vorgestellt.

AGP-V6800 Deluxe 3/2000
Die Ausstattung ist wahrlich „Deluxe". Dreht man an der Taktfrequenz, ist sie dazu noch höllenschnell.

3D Prophet DDR-DVI 2/2000
Der Prophet von Guillemot/Hercules ist dank hohem Chiptakt pfeilschnell.

Creative Annih. Pro 2/2000
Die günstigste Geforce-Karte mit DDR-RAM kommt ganz klar von Creative.

Voodoo3 3000 PCI 2/2000
Der ideale Nachrüstbeschluss für alle grafiklahmen Aldi-Rechner.

AUSSTATTUNG .... Sehr gut
Hard- und Software in vorbildlicher Ausstattung.

FEATURES .... Sehr gut
Der GeForce 256 ist technisch klar führend.

PERFORMANCE .... Sehr gut
Zusammen mit der 3D Prophet DDR die Nummer 1.

94%
WERTUNG

HERSTELLER
Asus

TELEFONSERVICE
02102-95990

STÄRKEN
- ✔ Sehr gute Leistungen unter OpenGL
- ✔ Stark in 32 Bit Farbtiefe
- ✔ Durchdachte Zusatz-Software
- ✔ Problemlos übertaktbar
- ✔ Vielfältige Videofunktionen

SCHWÄCHEN
- ✘ Hohe Investitionskosten
- ✘ Kaum optimierte Direct3D-Spiele
- ✘ Gamma-Bug bei OpenGL-Spielen

Trio mit vier Fäusten

Erfüllt die Kombination aus Coppermine-CPU, Intel820-Chipsatz und Rambus-Speicher wirklich Spielerträume?

FAKTEN ■ PRODUKT **Intel Coppermine 800** ■ KATEGORIE **Rechner-CPU** ■ HERSTELLER **Intel** ■ PREIS **ca. DM 2.000,-** ■ TERMIN **Anfang Januar**

AUF EINEN BLICK
- 133 MHz Front Side Bus
- UltraDMA/66
- AGP4X-Modus
- 1,6 GByte Speicherbandbreite
- 1 Armaggeddon im Sparstrumpf

Intel beginnt das neue Jahr mit einer radikalen Umgestaltung seiner gewohnten Rechner-Plattform. Wir sind der wichtigen Frage nachgegangen, welche Auswirkungen die Wunder-Komponenten für Spieler haben.

In PCG 1/2000 haben wir Sie über neue Entwicklungen bei der Rechnerinfrastruktur informiert. Nun sind endlich alle Komponenten für ein brandneues Intel-Coppermine-System bei uns eingetroffen, um damit Spieledurchläufe zu starten. Nur als kurze Erinnerung: Bisher waren die Infrastrukturanforderungen von Intel-Systemen überschaubar. Ob Sie nun einen Celeron oder einen Pentium III als Rechenzentrum verpflichtet hatten – um die CPU herum war in der Regel der gleiche Speicher (PC100 SDRAM) und der gleiche Hauptplatinen-Chipsatz (Intel BX) angeordnet. Diese Idylle wird jedoch durch die neue Plattform-Generation vom Chipgiganten zerstört. Herzstück eines solchen Systems ist der Coppermine (EB), der bei 600 MHz Taktfrequenz beginnt. Neukaufwillige müssen sich jedoch nicht nur mit einer neuen CPU anfreunden, sondern auch mit dem dazu passenden Intel-eigenen i820-Hauptplatinenchip und Rambus-Speicher (RDRAM). Eine Ausnahme stellen die Coppermines mit der Endung „E“ dar (600E, 700E), die auch auf einem BX-Board mit Standardspeicher laufen.

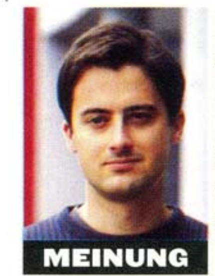
Soweit die graue Theorie. Uns interessierte vor allem, ob sich die theoretischen Verbesserungen auch in der Spielepraxis zeigen. Zu diesem Zweck haben wir mehrere Referenzsysteme mit unterschiedlichen CPUs zusammengebaut. Bei megahertzhungrigen Spielen wie *Ultima 9* oder *Drakan* erreicht ein Intel820-System mit Coppermine 800 dabei nur maximal 10 Prozent Leistungssteigerung zu unserem BX-Rechner. Spiele auf der *Q3*-Engine verbuchen dagegen bis zu 15 Prozent mehr Geschwindigkeit auf dem Intel820 durch die bessere Speicher-Architektur. Angesichts der hohen Investitionskosten für ein 820er-System sind das keine revolutionären Ergebnisse. Sehr gut hält sich unser schnellstes Athlonsystem mit 750 MHz, das nur bei Titeln mit der *Q3*-Engine messbar den Kürzeren zieht. Den Wettbewerb um das Preis-Leistungs-Verhältnis gewinnen jedoch andere: Je nach Leistungsanspruch sind sowohl Celeron 500 als auch Athlon 550 momentan erste Wahl.

Thilo Bayer

Komponentenkleber

Hier sehen Sie verschiedene CPU-Systeme und ihre technischen Besonderheiten. Der Preis-Leistungs-Vergleich dürfte Neukaufwillige interessieren.

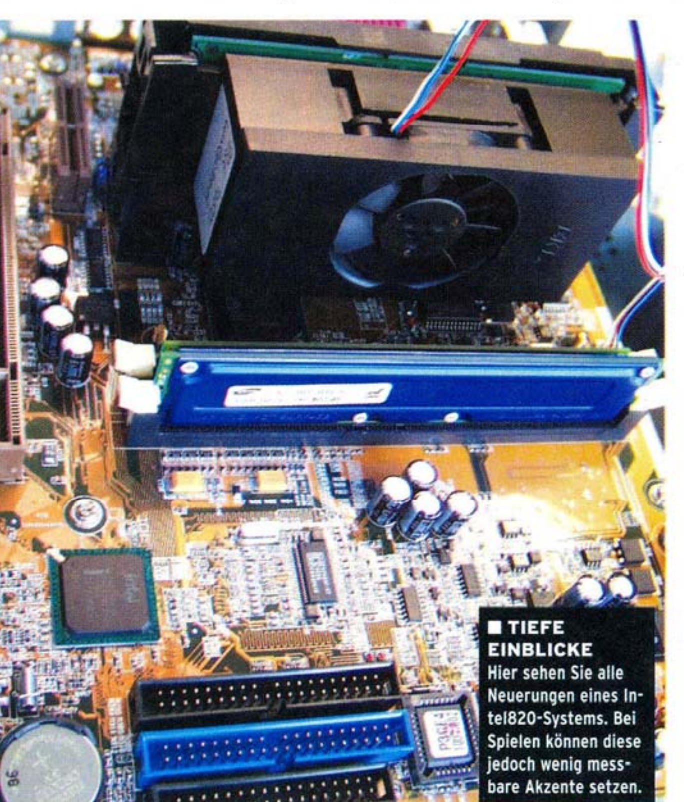
CPU	CELERON 500	PENTIUM III 500	ATHLON 750	COPPERMINE 800 EB
L2-Cache	128 kByte voll	512 kByte halb	512 kByte halb	256 kByte voll
Bauform	Sockel370	Slot 1	Slot A	Slot 1
Speicherart	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC100 SDRAM	PC800 RDRAM
Hauptplatinenchip	Intel BX	Intel BX	AMD 750	Intel820
Front Side Bus	66 MHz	100 MHz	200 MHz	133 MHz
AGP-Modus	AGP2X	AGP2X	AGP2X	AGP4X
DMA-Modus	UltraDMA/33	UltraDMA/33	UltraDMA/66	UltraDMA/66
Komplettpreis	DM 870,-	DM 1.200,-	DM 2.430,-	DM 4.000,-
Preis	100%	138%	280%	459%
Leistung	100%	124%	180%	196%



MEINUNG

Die theoretischen Technikvorteile bringen in der Spielepraxis weniger als erwartet.
Thilo Bayer

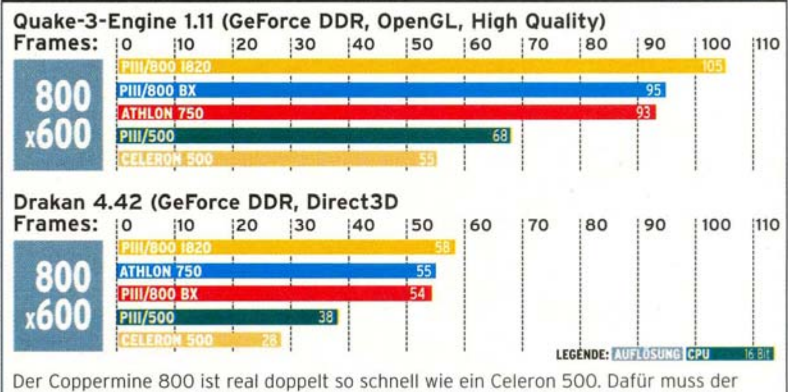
Die Intel820-Plattform ist leider noch nicht der erwartete Spieler-Segen. Die Liste mit neuen Eigenschaften ist zwar lang, in der Spielepraxis zeigen diese aber nur selten durchschlagende Wirkung. Nimmt man den hohen Systempreis dazu, sollten investitionswillige Spieler vorerst den Ball flach halten.



■ TIEFE EINBLICKE
Hier sehen Sie alle Neuerungen eines Intel820-Systems. Bei Spielen können diese jedoch wenig messbare Akzente setzen.

CPUs im Spieleeinsatz

Vom Celeron 500 bis zum Coppermine 800 haben wir alle CPUs geprüft.



Der Coppermine 800 ist real doppelt so schnell wie ein Celeron 500. Dafür muss der Hardcore-Spieler aber richtig viel Geld ausgeben.

Genauigkeitsfanatiker

Razer Boomslang 2000 Nie haben Sie so präzise gespielt

Die Präzision der Razermaus ist anbetungswürdig, das Design leider nicht.

Sie sind auf der Suche nach dem Heiligen Gral der Spielemäuse? Dann sollten Sie der Webseite von kärna unbedingt einen Besuch abstatten und sich durch die Razer-Boomslang-Produktreihe klicken. Die Mauskarosserie bietet dabei mehrere Besonderheiten. Zum einen befinden sich Kugel und Schwerpunkt im hinteren Drittel. Dazu kommen drei kleine Auflagepunkte an der Unterseite, die ein reibungsfreies Gleiten ermöglichen. Das Tastenarsenal umfasst zwei riesige Knopfschaufeln (Button 1 + 2), ein geräuschfreudiges Drehrad (Button 3) sowie eine Daumentaste links und rechts (Button 4). Dank der symmetrischen Anordnung sind die Razermäuse gleichermaßen für Links- und Rechtshänder geeignet. Auch in der Anschluss-Abteilung ist Doppelgleisigkeit angesagt; die Nager nehmen über USB oder PS/2 (bis 200 Hz) Verbindung zum PC auf. Die Steuer-Software überzeugt durch ihr poppiges Design und sinnvolle Einstelloptionen. So kann man die Sensitivität sogar während des Spiels justieren. Im Praxiseinsatz mit der Boomslang 2000 fällt zuerst die extreme Genauigkeit der Positionsabfrage auf. Immerhin kennt der Sensor 2000 (!) unterschiedliche Zustände auf einer Linie von einem Inch (2,54 cm), während Standardmäuse bei 400 dpi verharren. Zusammen mit den genialen Auflagepunkten lässt sich damit vortrefflich präzise spielen. Weniger schön ist der horrende Preis von 100 Dollar für die Boomslang 2000 beziehungsweise 70 Dollar für die 1000er-Variante. Da die Edelmäuse nur als Direktimport aus den USA zu beziehen sind, kommen noch ca. 50 Dollar Versandgebühr hinzu. Die Mausform ist darüber hinaus bestimmt nicht jedermanns Sache, außerdem sind die beiden riesigen Mausbuttons extrem auslösempfindlich. Nur wer über das passende Sparschwein und die Eingewöhnungsdisziplin verfügt, sollte bei der Razer Boomslang zugreifen. *(tba)*



TECHNOMAUS
Gebündeltes Licht ist die Grundlage für die Genauigkeit der Razermäuse. Die patentierte Technik wird auch in Zukunft für Furore sorgen.

HERSTELLER **kärna** PREIS **Ca. DM 200,-**
WEBSEITE **www.razerzone.com**
TEL. **Nicht vorhanden**

AUSSTATTUNG	Gut
FEATURES	Sehr gut
PERFORMANCE	Gut

81%
WERTUNG

Multitasking-Monster

Saitek P750 Saitek bringt ein Gamepad für alle (Spiel-)Fälle auf den Steuermarkt



ALLESKÖNNER
Mit dem P750-Pad sind Sie für alle spielerischen Einsätze gewappnet.

Saitek, der Spezialist für multifunktionale Eingabegeräte, schlägt wieder zu. Das brandneue P750-Pad geht für 70 Mark über die Ladentheke und bietet dem Käufer dafür mannigfaltige Schmankerl. So kennt das P750 gleich zwei Betriebsmodi. Im Analogbetrieb darf sich der geübte Fingerjongleur gleichzeitig am analogen Ministick, dem Gasrädchen und dem digitalen Schalter für die Rundumsicht vergreifen. Der klassische Digitalmodus ist dagegen für Sport- und Prügelspiele gedacht und setzt den Analog-Joystick außer Gefecht. Sehr schön gelöst sind der Doppelanschluss (USB oder Gameport), die feststellbaren Achsen des Ministicks und die brandneue Programmier-Software. Letztere klinkt sich einfach in den Windows-Explorer ein und erlaubt umfangreiche Einstellungen, die in einer 3D-Ansicht des Controllers einfach mitverfolgt werden können. Höchste Weihen verhindern kleinere Problemchen wie der kurze Weg des Gasrädchens, der schwache Widerstand des Joysticks und das nicht sehr einfühlsame Daumenpad. Auf Basis der gleichen Karosserie bringt Saitek übrigens schon bald ein Pad mit Bewegungssensor auf den Markt. *(tba)*

HERSTELLER **Saitek** PREIS **DM 70,-**
WEBSEITE **www.saitek.de**
TEL. **04287-125133**

AUSSTATTUNG	Gut
FEATURES	Sehr gut
PERFORMANCE	Gut

80%
WERTUNG

Handlich

MaxFire Force Wackelpad

Man nehme ein Fledermaus-Design, spendiere ihm zehn Tasten, einen Rüttelmotor mit Netzteil, ein Daumenpad, einen analogen Mini-Joystick und ein Lenkrädchen. Heraus kommt das MaxFire Force, das zwar kein Force Feedback kann, dafür aber auf Knopfdruck rüttelt. Ein echtes Steuergeschenk. *(tba)*



GEFÜHLVOLL
Mit dem neuen Geniuspad spielt es sich einfach gut.

HERSTELLER **Genius/KYE** PREIS **DM 70,-**
WEBSEITE **www.kye.de**
TEL. **02173-974321**

AUSSTATTUNG	Gut
FEATURES	Gut
PERFORMANCE	Gut

77%
WERTUNG

WAS IST ...?

- **FSB** Front Side Bus, die Verbindung von der CPU zum Hauptplatinen-Chipsatz
- **CACHE** Sehr schneller, kleiner Zwischenspeicher am Prozessor
- **FÜLLRATE** Anzahl der Pixel, die eine Grafikkarte pro Sekunde zeichnen kann
- **OVERCLOCKING** Das Übertakten von PC-Komponenten
- **SPEICHERTAKT** Taktfrequenz, mit der der Speicher an die Hauptplatine angebunden ist

Overclocking, wie die Kunst der Übertaktung auch heißt, ist ein Handel. Man tauscht einen Teil der Lebenserwartung von Schaltkreisen gegen erhöhte Spiele-Leistung ein. Sind Sie bereit dafür?

Durch schnellere Geschwindigkeit des Chips und die dadurch erhöhte Temperatur erodieren die Leiterbahnen und Transistoren schneller. Statt statistischer fünf Jahre lebt ein PC-Leistungsträger eben nur noch drei, ist aber 20 Prozent schneller und wird dann hoffentlich pensioniert, noch bevor er seinen treuen Geist aufgibt.

Wer solch eine Rechnung mit seinem Gewissen vereinbaren kann, erliegt schnell der Preis-Leistungs-Faszination übertakteter Systeme. 50 bis 100 MHz mehr Geschwindigkeit aus einer CPU im Leistungs-Mittelfeld ersparen leicht einen Preisaufschlag von 50 Prozent und mehr, der sich dann gut in bessere Komponenten investieren lässt. Dabei sollte man aber nicht mit den Erwartungen über Bord gehen. Jeder Chip ist ein Einzelstück, das neben der geprüften Spezifikation durch den Hersteller eine ganz individuelle Toleranz für Übertaktbarkeit mitbringt. Das kann ein sehr minimaler Schritt sein oder auch ein Takt jenseits der maximalen offiziell verkauften Linie – letztlich eine Lotterie.

Bevor man jedoch jetzt nach dem Schraubenzieher angelt, sollte man sich noch einmal klar machen, was man eigentlich erreichen möchte. Viele Spiele wie zum Beispiel *Drakan*, *Unreal Tournament* oder *Expendable* sind durch die CPU-Leistung limitiert. Hier bringt es etwas, den CPU-Takt, die Cache-Geschwindigkeit und den Speichertakt anzuheben. Andere Spiele wie *Forsaken* oder Titel mit der *Q3*-Engine leiden eher unter einer zu langsamen Grafikkarte, mangels Füllrate. Hier ist es oft



Wer hätte nicht selbst gerne eine Highend-CPU, ohne die Kohle dafür abzudrücken? Woher aber nehmen, wenn nicht stehlen? Wir zeigen Ihnen, wie man bei langsameren Rechnern die entsprechenden Reserven mobilisiert.

Mit Volldampf voraus!

ABHEBEN Lassen Sie den Rechner-Einheitsbrei weit hinter sich und gönnen Sie Ihrer Spielekiste eine Extraportion Leistung.



KETTENREAKTION **Wenn Sie Ihre CPU über den FSB übertakten, sind davon auch Grafik- und Soundkarte, Festplatte und RAM betroffen.**

Overclocking-Warnung!

Overclocking ist nichts für furchtsame Seelen. Nur wenn Sie alle Fragen mit Ja beantworten, sollten Sie an eine Übertaktung Ihrer PC-Komponenten denken.



■ AUFGEPASST!
Overclocker kommen nicht ganz ohne Risiko an zusätzliche Spielegeschwindigkeit.

- Sind Sie sich bewusst, das Sie uns nicht für das Abrauchen einer Komponente haftbar machen können?
- Sie wissen, dass übertaktete Komponenten schneller altern als diejenigen, die innerhalb der Hersteller-Spezifikationen laufen?
- Sie können damit leben, dass vorzeitig ausgefallene Teile meist nicht durch eine Garantie abgedeckt sind?
- Sie sind sich im Klaren, dass unsere Empfehlungen ausschließlich auf eigene Gefahr hin ausprobiert werden sollten?

Wenn Sie jetzt noch nicht schreiend davongelaufen sind, seien Sie unser Gast. Wir wünschen Ihnen viel Extraleistung!

schlauer, einfach einen neuen 3D-Beschleuniger zu kaufen, als eine altersschwache Karte zu übertakten. Die Generationsschritte sind bei Grafikkarten noch so groß, dass eine Takterhöhung allein sie nicht langfristig ausgleichen kann. Wer allerdings nur ein paar Frames mehr locker machen will, kann an der Geschwindigkeit von 3D-Chip und Grafikspeicher durchaus noch etwas drehen.

Wenn man sich denn durchgerungen hat, Overclocking zu betreiben, sollte man sich der Gefahr der Instabilität stellen. Jedes übertaktete System hat einen „sweet spot", an dem es noch immer so stabil ist wie eines, das nach Spezifikation läuft. Diesem Punkt möglichst nahe zu kommen, ist eine sportliche Herausforderung, die Geduld erfordert. Wer zu gierig wird und ihn leichtfertig überschreitet, kann mit Datenverlust teuer bezahlen. Deshalb ist Overclocking auch nie ein Spiel für kritische Systeme oder Leute, die eine Datensicherung (Backup) scheuen! Wichtigstes Werkzeug neben einem Grundverständnis für die Systemabhängigkeiten im PC ist daher Software für Stabilitätstests, die auf unserer CD bereit liegt. Das dritte wichtige Instrument des Übertakters ist Kühlung. Übertaktete Rechner produzieren mehr Wärme als normale, deshalb muss die Belüftung verbessert werden, um einen guten Wärmeaustausch zu erreichen. Das fängt beim Kühler auf dem Chip an. Er muss einen guten Wärmeschluss mit der Chipoberfläche haben (Wärmeleitpaste), um die Hitze aus dem Chip abzuziehen. Der nächste Schritt in der Kühlkette ist dann eine ordentliche Kapazität (Masse und Material) für die Wärmeaufnahme im Kühlkörper. Von hier müssen ein gut dimensionierter Lüfter und eine große Kühler-Oberfläche für die Abgabe an die Gehäuseluft sorgen. Der Kreislauf endet dann bei einer guten Gehäusebeatmung, zum Beispiel durch Zusatzlüfter, um die warme Brühe wieder aus der Kiste zu bekommen und kühle Frischluft hineinzubekommen. In diesem Zusammenhang sollte man sich darauf einrichten, dass ein im Winter solide übertaktetes System im Sommer eventuell nicht mehr stabil läuft. Als Tribut an die höhere Umgebungstemperatur muss man etwas von der Zusatzleistung zeitweilig wieder aufgeben.

Die wichtigste Größe für Übertakter ist dabei der sogenannte Front Side Bus, die Geschwindigkeit der Verbindung zwischen dem Hauptplatinen-Chipsatz und dem Prozessor. Er ist der zentrale Takt des Systems, von dem sich fast alle anderen Taktgeschwindigkeiten durch Teilung und Multiplikation ableiten. Wenn nur eine der beeinflussten Komponenten die Übertaktung nicht mitmacht, dann herrscht Instabilität bis hin zum Datenverlust, Absturz oder Startversagen. Es ist deshalb wichtig, hochwertige Komponenten in übertakteten Systemen zu verwenden und die Stabilität gründlich zu testen.

Wer jetzt bereit ist, sich dem Übertakten seines Systems zu stellen, den laden wir ein, sich die nächsten Seiten sorgfältig vorzunehmen. Viel Spaß am kostengünstigen Leistungszuwachs!

Armin Lenz

Warum Overclocking?

Für alle Zweifler und Schraubenzieher-Hasser beantworten wir die wichtigsten Fragen zum Thema Overclocking.

Warum soll ich übertakten?
Weil in vielen Rechnern Leistungsreserven stecken, die mit wenig Aufwand freigelegt werden können.

Warum verkauft mir der Händler einen Athlon 500, wenn er auch mit 650 MHz arbeitet?
Nicht jeder Athlon 500 arbeitet stabil mit 650 MHz. Es kommt aber oft vor, dass CPUs vom Hersteller künstlich heruntergetaktet werden, um die Nachfrage nach langsameren CPUs zu befriedigen. Der Händler hat damit nichts zu tun.

Gibt es eine Erfolgsgarantie fürs Overclocking?
Auf keinen Fall. Jede CPU ist ein Einzelstück, generalisierte Übertaktungsaussagen sind mit höchster Vorsicht zu genießen, denn jeder Chip ist ein Unikat. Man kann jedoch beispielsweise festhalten, dass sich aktuelle K6-2/K6-III-CPUs schlecht übertakten lassen, die neuen Athlons dagegen sehr gut.

Welches Werkzeug brauche ich?
Für kleinere Übertaktungsmaßnahmen genügt meist die entsprechende Software. Wer mehr Leistung will, muss in zusätzliche Lüfter und Kühlmittel investieren.



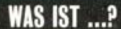
TYPBERATUNG **Sie sollten kein Overclocking betreiben, wenn Sie schon beim Anblick eines Schraubenziehers ohnmächtig werden.**

Reaktionen

Eine FSB-Erhöhung von 66 auf 83 MHz und ihre Auswirkungen.

Kettenreaktions-Beispiele:

FSB	66 MHz	83 MHz
CPU-Takt	366 MHz	456 MHz
AGP-Takt	66 MHz	83 MHz
PCI-Takt	33 MHz	41.5 MHz
Festplattenleistung	33 MB/s	41.5 MB/s
Notwendiger Speicher	PC66	PC100



WAS IST ...?

- **AGP** Schneller Slot für die Grafikkarte
- **DCYPHER CSC** Software für maximale Belastung von Prozessoren
- **DMA** Direktübertragung von Daten in den Speicher ohne die CPU
- **FSB** Front Side Bus, Verbindung zwischen CPU und Hauptplatinen-Chipsatz



HARTE WARE Angetreten zur Übertaktung sind die üblichen Verdächtigen für Leistungszuwachs.

Durchs wilde Taktistan

Die Würfel für eine zünftige Übertaktung sind gefallen, nun geht es ans Eingemachte. Halten Sie Ihren Schraubenzieher bereit und lassen Sie uns auf Expedition ins Chipreich gehen.

Der erste Schritt zur erfolgreichen Leistungssteigerung ist die Identifizierung der Komponenten, denen solche Aufmerksamkeit überhaupt zukommen soll. Wir werden uns hier auf Intels Celeron, Pentium II/III, AMDs K6-Familie und den Athlon konzentrieren. Das Utility WCPUID auf der Heft-CD leistet hier schnelle Hilfe und informiert Sie auch sofort über wichtige Werte wie Multiplikator, Front Side Bus und resultierenden CPU-Takt. Unter AGP Info finden Sie einen Hinweis auf Ihren Hauptplatinen-Chipsatz.

Diese Werte sind unsere Verfügungsmasse für die Übertaktung des Prozessors und eventuell des Hauptplatinen-Chipsatzes. Im nächsten Schritt sollten Sie sich über die angeschlossenen Komponenten einen Überblick im Gerätemanager der Systemsteuerung verschaffen. Echte AGP-Grafikkarten können etwas widerborstig werden, wenn man ihren Steckplatz übertaktet. Schreiben Sie sich die festgestellten Punkte für eine mögliche spätere Fehlerdiagnose auf. Prüfen Sie auch die Einstellungen der Festplatte und des CD-/DVD-ROM-Laufwerks. Falls diese Einheiten auf DMA stehen, kann das im übertakteten Zustand ebenfalls zu Problemen führen. Hier muss man gegebenenfalls abwägen, ob die zusätzliche Prozessorlast durch Abschalten von DMA die Übertaktung rechtfertigt oder ob man es sein lässt. Unter Systemkom-

Taktgefühl

Das Einmaleins des CPU-Taktes. So wird Ihre CPU zum Laufen gebracht.

Die Taktfrequenz aller CPUs errechnet sich aus einer ganz einfachen Formel. CPU-Takt = Front Side Bus x CPU-Multiplikator. Wenn Sie also einen Celeron 400 kaufen, dann entsteht diese Frequenz aus einem 66 MHz FSB und dem Multiplikator „6". Da Celeron, PII und PIII einen festen Multiplikator haben, können Sie hier nur am FSB drehen.



AUF DER CD-ROM! WCPUID, CSC und Mobo Monitor sind wichtige Werkzeuge.

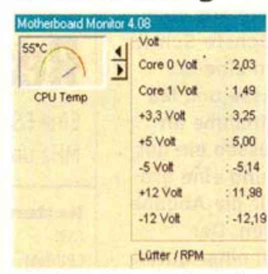
Werkzeugwahl: Was brauche ich fürs Übertakten?

Schritt für Schritt das wichtige Overclocking-Rüstzeug erklärt. Die folgenden Werkzeuge sollten Sie zur Hand haben, wenn Sie sich nach Taktistan begeben und Ihrem Rechner zusätzliche Megahertz entlocken wollen.

1. Identifizierung

Der erste wichtige Schritt: Analysieren Sie mit WCPUID Ihre Rechner-CPU und den Hauptplatinen-Chipsatz.

2. Überwachung



Aktivieren Sie unbedingt die Temperaturüberwachung. 35-65°C sollte der Bereich der CPU-Temperatur sein.

3. Stabilität



Installieren Sie den CSC-Stabilitätstest, damit er nach jedem Taktschritt als Rechner-TÜV zur Verfügung steht.

4. Dokumentation



Halten Sie auf jeden Fall das Handbuch Ihrer Hauptplatine bereit, falls Sie Einstellungs-Jumper setzen müssen.

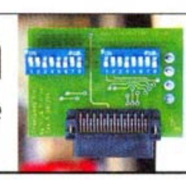
5. Schraubware



Kreuzschlitz-Schraubenzieher und eventuell Wärmeleitpaste sind für Kampfeinsätze im Gehäuse notwendig.

Wichtige Übertakter-Utensilien

Der ambitionierte Overclocker investiert auch gerne etwas Geld in Spezialhardware zur Leistungssteigerung. Die GFDs sind aber leider nicht ganz preiswert.



PRODUKT	HERSTELLER	MODELL	PREIS	WWW	KONTAKT
Goldfinger Device	Ninja Micro, UK	FreeSpeed	40 Pfund	www.ninjamicro.co.uk	-
Goldfinger Device	CPU Overclockers UK	Maximizer	40 Pfund	www.cpu-overclockers.co.uk	-
Kühler PIII/Athlon	Frozen Silicon	VOS32	DM 85,-	www.frozen-silicon.de	-
Wärmeleitpaste	Frozen Silicon	1 ml in Spritze	DM 4,90	www.frozen-silicon.de	-
CPU-Kühler	EKL	Verschiedene	-	www.ekl-gmbh.de	07561-72893
Gehäuse-Lüfter	EKL	Verschiedene	-	www.ekl-gmbh.de	07561-72893
Kühler Sockel 370	TennMax	MEGA7	$ 22,50	www.tennmax.com	-

ponenten schließlich wird noch einmal der Motherboard-Chipsatz erwähnt.

An dieser Stelle ist der Zeitpunkt gekommen, ein Backup der wichtigen Daten auf dem Rechner anzufertigen. Wenn Sie diesen Schritt überspringen wollen - es sind ja Ihre Daten -, so tun Sie das natürlich auf eigene Gefahr. Sobald Sie gerüstet sind, können wir uns mit den einzelnen Prozessortypen befassen und sie schließlich der eigentlichen Übertaktung unterwerfen.

Noch ein allgemeines Wort zum Thema Stabilitätstest. In der Regel sind zwei Stunden des DCypher-CSC-Tests eine sichere Bestätigung für CPU-Stabilität und Sie können weitere Stufen versuchen, bis der Rechner instabil wird. Prüfen Sie noch einmal die letzte stabile Einstellung auf Herz und Nieren und - falls erfolgreich - genießen Sie den Leistungszuwachs.

Die verbreitetste Prozessorfamilie ist die um den P6-CPU-Kern von Intel: Celeron, Pentium II und Pentium III. Sie sind naturgemäß deshalb auch die wahrscheinlichsten Kandidaten für Overclocking. Haben Sie einen dieser Chips bei sich identifiziert, so haben wir zunächst einmal schlechte Nachrichten für Sie. Intel hat bei diesen CPUs den Multiplikator für den Prozessortakt fest eingestellt. Das bedeutet: Wenn Sie diese Chips übertakten möchten, dann nur durch Veränderung des Front Side Bus. Er geht nämlich als zweiter Faktor in den CPU-Takt ein. Durch diese Manipulation übertakten Sie aber auf alle Fälle auch den Chipsatz auf der Hauptplatine, den Speicher und die restlichen Eingeweide des Rechners.

Viele Hauptplatinen unterstützen nur sehr grobe FSB-Einstellungen (meist 66, 75, 83, 100 und 103 MHz) und sehr selten manuelle Spannungseinstellungen für die CPU. Dies ist jedoch noch kein Grund zur Verzweiflung. Ein Software-Tool auf der Heft-CD namens SoftFSB kann hier feinere Abstufungen ermöglichen. Beim Celeron ist der Front Side Bus zunächst auf 66 MHz eingestellt. Durch eine Erhöhung profitiert er recht ordentlich, nicht nur vom erhöhten Prozessortakt, sondern insbesondere auch von dem L2-Cache, der direkt auf dem Chip sitzt und mit voller CPU-Geschwindigkeit läuft. Der Pentium II/III läuft vom 350-MHz-Modell an mit 100 MHz Front Side Bus und hat externen L2-Cache, der mit halber Prozessorgeschwindigkeit läuft. Die besten Chancen für eine präzise Übertaktung bieten Modelle mit niedrigen Multiplikatoren. Hier lassen sich feinere Takt-Schritte realisieren. Zusätzlich sind sie häufig leichter übertaktbar, wenn sie später gefertigt wurden, da sich die Chip-Ausbeute im Laufe der Produktionszeit verbessert. Eigentlich schnellere CPUs werden dann oft am „unteren Ende" verkauft, wo die stärkste Nachfrage besteht.

Die Vorgehensweise für P6-Kern-CPUs ist recht simpel. Setzen Sie schlicht die Einstellung des Front Side Bus am ausgeschalteten Rechner (!) eine Stufe nach oben und booten Sie. Fährt der Rechner korrekt hoch, dann ist es Zeit für den Stabilitätstest. Wiederholen Sie den Vorgang, bis Sie

WAS IST ...?

- **INTERNER L2-CACHE** Extra schneller Zwischenspeicher direkt auf dem CPU-Chip
- **EXTERNER L2-CACHE** Schneller Zwischenspeicher außerhalb des CPU-Chips auf dem CPU-Modul oder der Hauptplatine
- **GFD** Goldfinger Device, kleine Platine zur Übertaktung von Athlon-CPUs

„Overclocking ist ein gut kalkulierbares Risiko, um einem Computer fast kostenlos ein Leistungsextra abzuringen."



AUF DER CD-ROM!
SoftFSB beglückt störrische Hauptplatinen mit mehr Takt.



ÜBERGRÖSSE Nur extragroße Kühler ermöglichen lange Lebensdauer und Maximalleistungen.

Schnelle Taktlinks

Für Overclocker gibt es einige sehr informative Seiten im WWW, die tieferes Hintergrundwissen vermitteln.

CPU-Overclocking
- www.overclockers.com
- www.hardocp.com

Tools
- www.h-oda.com
- www.t2.net/ace/mbmonitor

Kühlung
- www.heatsink-guide.com
- www.cool-your.hard-ware.de

Stabilität
- www.dcypher.net
- www.madonion.com



■ GOLDFINGER
Die kleine Spezialplatine oben links überlistet die Grundeinstellungen auf dem schnellen Athlon.

WAS IST ...?

- **FERTIGUNGS-PROZESS** Angabe zur Feinheit der Oberflächen-strukturen auf Mikroprozessoren
- **K6-FAMILIE** AMD-K6-, K6-2- und K6-III-Prozessoren

den maximalen stabilen Takt ermittelt haben.

Der K6-Kern von AMD ist eher ungeeignet für heftige Übertaktung, da er keine hohen Taktfrequenzen mag. Gleichzeitig ist es aber leichter, ihn zu manipulieren, da sowohl Multiplikator als auch Front Side Bus verändert werden können. Anstatt die CPU real zu übertakten, bringt es häufig einen größeren Leistungsschub, wenn man mit niedrigerem Multiplikator, aber höherem FSB nur den Speicher und externen Cache beschleunigt. Das gilt besonders für den K6 und K6-2, die immer sehr hungrig nach Datenzufluss sind.

Der Athlon von AMD stellt heftigere Ansprüche an die Hartnäckigkeit der Overclocker. Außer dem ASUS K7M bietet noch keine Hauptplatine mehr als die 100 MHz Grundeinstellung für den Haupttakt. Die Multiplikatoren sind zudem auf der CPU-Platine fest verdrahtet. Entfernt man jedoch mit sanfter Gewalt die von vier Metallstiften gehaltene Plastikabdeckung der CPU-Kassette, dann zeigt sich ein Steckanschluss, der so genannte „Goldfinger". Einige Spezialanbieter haben jetzt zum Preis von ca. 120 Mark so genannte GFDs (Goldfinger Devices) auf dem Markt. Steckt man sie auf die Verbindung, dann lassen sich sowohl Multiplikator als auch Spannung problemlos wählen und die voreingestellten Standardwerte werden damit außer Kraft setzen.

Die Athlons sind insgesamt sehr übertaktungsfreundlich, hat man erst einmal diese Hürde gemeistert. Das ist anhand der Konzeption, den Kern mit höchsten Taktraten fahren zu können, auch nicht verwunderlich. Das Limit liegt in den externen Cache-Bausteinen; sie sind je nach Modell mit 50 oder 40 Prozent des CPU-Taktes angebunden. Je langsamer der Cache-Takt, desto höher kann man den Kern treiben. Insbesondere am unteren MHz-Ende sollten die Athlons sehr gut zu übertakten sein. Das Gleiche gilt für die Modelle jenseits von 650 MHz, die schon auf dem neuen 0.18-µm-Prozess gefertigt werden. Der Athlon wird sich vermutlich als die beste Übertakter-CPU des Jahres erweisen. Unser heißblütiger 0.25-µm-Labor-Athlon 650 lief mit normaler Spannung bei 700 MHz und mit erhöhter Spannung bei 750 MHz stabil. Ein neuer 0.18-µm-Athlon 750 läuft problemlos seit Tagen mit 850 MHz.

Wenn man einmal von extremsten Formen der Übertaktung absieht, wie zum Beispiel bei den gasgekühlten

Post mortem

Der Rechner meldet sich nicht mehr, was kann ich tun? Um solchen Notrufen vorzubeugen, ein paar Ratschläge aus dem Erste-Hilfe-Kasten des Labors.

Wenn man sich beim Übertakten zu weit aus dem Fenster gelehnt hat, dann kann es sein, dass unangenehme Nebenwirkungen auftreten. Man sollte daher immer vorsichtig zu Werke gehen und sich langsam vortasten und die Stabilität testen. Lange bevor wirklich ernste Fehler auftreten, wird ein Stabilitätstest bereits versagen!

Typische Symptome zu hohen Takts sind:

- Das Auftauchen von Festplattenfehlern
- Die Meldung von Fehlern in der Registrierungsdatei
- Spieleabstürze
- Bootversagen bei Windows
- Totale Stille beim Einschalten

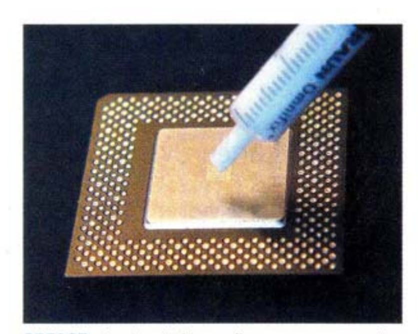
Den ersten beiden Problemen beugt man durch ein Backup vor. Das Bootversagen ist nicht kritisch, mit weniger Gas geht es wieder. Ist allerdings Totensonntag im Rechner, dann muss man gelegentlich das CMOS löschen und mit konservativem Takt wieder anfahren. Sollte Ihre Hauptplatine keinen CMOS-Reset-Jumper haben, dann trennen Sie den Rechner vom Netz und entfernen Sie die Batterie von der Hauptplatine. Schließen Sie die Batteriekontakte für einen Moment mit der Spitze des Schraubenziehers kurz und setzen Sie die Batterie dann wieder ein. Der Rechner sollte jetzt wieder laufen, aber alle BIOS-Einstellungen sind gelöscht und müssen neu eingegeben werden.

Die besten Hauptplatinen für Taktfreaks

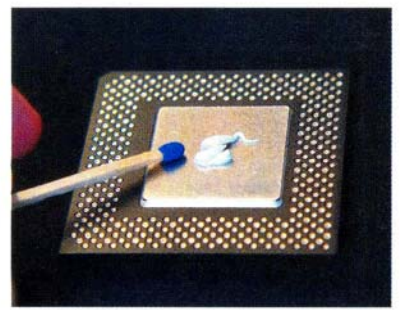


Hier haben wir Motherboards aufgelistet, die den besonderen Wünschen von Übertaktern Rechnung tragen. Wichtig dabei sind viele kleine Taktschritte, Spannungskontrolle und bessere Kondensatoren für mehr Stabilität.

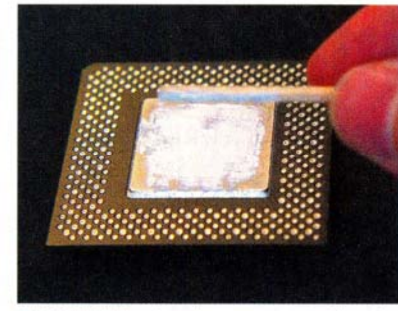
MOTHERBOARD	HERSTELLER	PLATTFORM	FSB-EINSTELLUNGEN	PREIS	BESONDERHEITEN	KONTAKT
BE6 2.0	ABit	Pentium II/III Slot 1	66-200 MHz im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, UDMA/66	www.abit.nl
6BA +IV	Soyo	Pentium II/III Slot 1	66-155 MHz im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, UDMA/66	www.soyo.nl
BP6	ABit	Celeron Sockel 370	66-133 MHZ im BIOS	ca. DM 300,-	Spannungskontrolle, UDMA/66, Dual-Celeron-Betrieb	www.abit.nl
BM6	ABit	Celeron Sockel 370	66-120 MHz im BIOS	ca. DM 220,-	Spannungskontrolle	www.abit.nl
K7M	ASUS	Athlon Slot A	200-220 MHz	ca. DM 350,-	Einziges Slot-A-Board mit FSB-Einstellung	www.asuscom.de



GREASE Unebenheiten müssen ausgemerzt werden, um die Wärme abfließen zu lassen.



HATSCHI Nicht attraktiv, aber nützlich ist die Wärmeleitpaste. Warm verteilt sie sich gut.



BESCHICHTET „Gerade genug, um Luftspalten zu vermeiden", ist hier die Maxime.

WAS IST ...?

- **SLOTKARTE** Kleine Steckkarte zur Verwendung von Sockel-370-CPUs in Slot-1-Hauptplatinen
- **SOFT FSB** Programm zur direkten Programmierung des Taktgenerators auf dem Motherboard

Kryotech-Athlons, dann bleibt auch dem normalen Overclocker noch Raum für Verbesserungen seines Meisterwerks. Insbesondere bei der Kühlung lässt sich durch kleine Investitionen noch einmal die Zuverlässigkeit oder Endleistung verbessern.

Zunächst einmal sollte man immer darauf achten, dass der kritische Wärmeschluss zwischen CPU (und eventuell externen Cache-Bausteinen auf der Slotkarte) und dem Kühlkörper besteht. Die oft verwendeten Graphit- oder Klebeflächen auf Zweitausrüster-Kühlern sind nicht optimal. Es ist besser, sie sauber abzukratzen und durch eine dünne Schicht guter Wärmeleitpaste zu ersetzen. Etwa zwei Stecknadelköpfe an Pastenvolumen sind sicher genug und sollten gleichmäßig mit einem Streichholz über die Oberfläche des Chips verteilt werden. Zu viel Paste beginnt unter Wärmeeinfluss zu fließen und verursacht eine ziemliche Sauerei im Rechner (siehe oben).

Eine Erhöhung der Versorgungsspannung für die CPU, wenn von der Hauptplatine unterstützt, kann bei einer wackeligen Übertaktung das System wieder völlig stabil machen. Die Faustregel besagt aber, dass maximal 15 Prozent mehr Spannung angelegt werden sollten, als die CPU normalerweise braucht. Darüber besteht Lebensgefahr für den Chip! Beachten Sie, dass die Chip-Temperatur durch eine Spannungserhöhung noch einmal kräftig ansteigt.

Um den Kettenreaktionen der Takte im System den Stachel zu nehmen, empfiehlt sich bei entsprechend gut ausgestatteten Motherboards die Verwendung alternativer Teilereinstellungen für AGP und PCI-Bus. Lieber die Busse etwas unterhalb der Spezifikation betreiben und höhere CPU-Takte erreichen, als ein instabiles System zu haben!

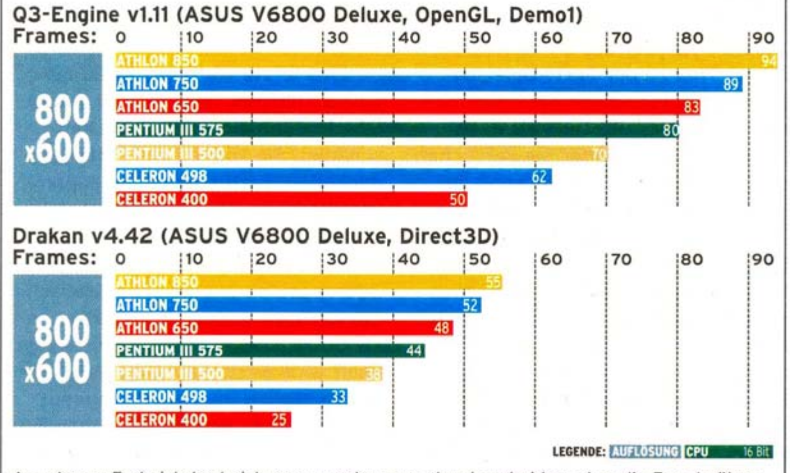
Für Motherboards, die keine BIOS-Einstellungen für den Front Side Bus erlauben, gibt es mit SoftFSB Abhilfe. Er programmiert direkt den Taktgeber-Chip auf der Platine. Fummelig ist jedoch die Identifikation des verwendeten Chips durch Absuchen der Hauptplatine. Den letzten Punkt, den nicht nur Übertakter im Auge behalten müssen, ist Staub. Er sammelt sich im Netzteil, in Kühlkörpern und auf der Rückseite von Steckkarten. Staub ist ein sehr guter Wärmeisolator und kann schnell den Hitzetod bringen. Blasen Sie Ihre kritischen Komponenten deshalb alle zwei bis drei Monate mit Druckluft aus der Dose frei!

Armin Lenz

„Übertakten ist nicht nur etwas für Freaks. Jeder kann mit etwas Abenteuerlust mehr Spaß an seinem Rechner haben."

Vorher-Nachher-Vergleich

Vom Celeron bis zum Athlon lässt sich fast alles mit Erfolg stabil übertakten.



Am oberen Ende ist der Leistungszuwachs zwar eher bescheiden, aber die Freude über die reale Geldersparnis lässt den Schmerz für den Kauf des GFD schnell vergessen.

Die besten CPUs für Overclocker

Hier finden Sie eine Auswahl an verbreiteten bzw. günstigen Prozessoren, die sich zum Übertakten eignen. Der größte Preisvorteil findet sich am oberen Ende, der bedeutendste Leistungszuwachs bei den Celerons.



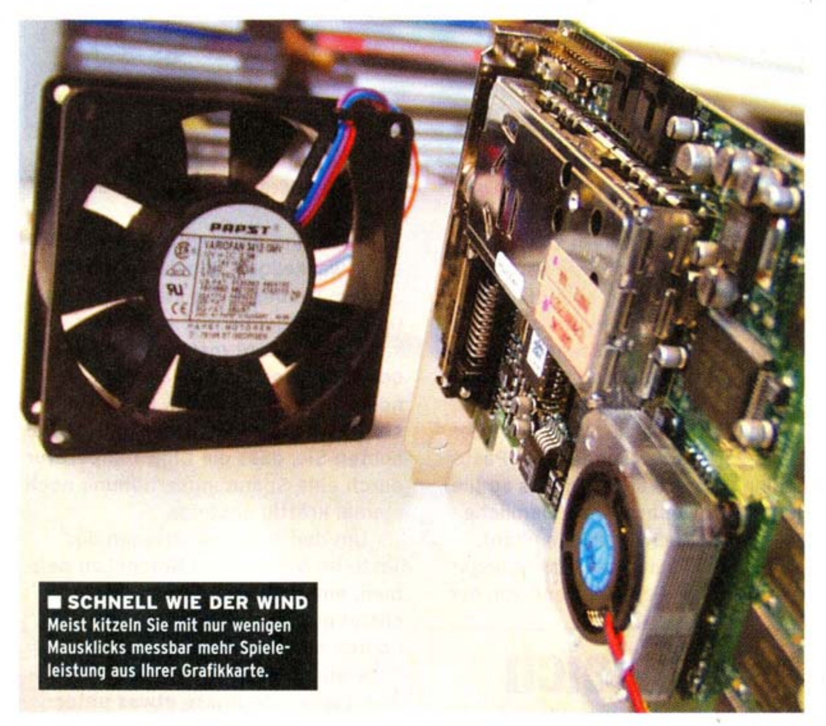
CPU	HERSTELLER	MÖGLICHE ÜBERTAKTUNG	PREIS	ÜBERTAKTUNGS-ERSPARNIS	BESONDERHEITEN	WWW
Celeron 300A	Intel	450 MHz	Verhandlungssache	DM 200,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.intel.com
Celeron 400	Intel	500 MHz	DM 140,-	DM 170,-	-	www.intel.com
K6-2 350	AMD	380 MHz	Verhandlungssache	DM 20,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.amd.com
K6-III 400	AMD	450 MHz	DM 180,-	DM 130,-	Braucht 2.5 Volt	www.amd.com
Pentium II 350	Intel	450 MHz	Verhandlungssache	DM 200,-	Nur noch gebraucht erhältlich	www.intel.com
Pentium III 500	Intel	575 MHz	DM 550,-	DM 250,-	-	www.intel.com
Athlon 500	AMD	650 MHz	DM 450,-	DM 600,-	Goldfinger-Device nötig	www.amd.com
Pentium III 600E	Intel	720 MHz	DM 1.100,-	DM 700,-	-	www.intel.com
Athlon 750	AMD	850 MHz	DM 1.800,-	Noch nicht am Markt	Goldfinger-Device nötig	www.amd.com

Im Windkanal getestet

Sie wollen bei effektlastigen Spielen pfeilschnell durch die Levels rauschen? Dann viel Spaß beim Karten-Overclocking.

WAS IST ...?

- **AGP** Schnelle Datenleitung zwischen Grafikkarte und Hauptplatine
- **FPS** Frames per second oder Bilder pro Sekunde; wichtigstes Geschwindigkeitsmaß bei 3D-Spielen
- **POWERSTRIP** Das Tuning-Programm für Grafikkarten schlechthin
- **VSYNC** Bildweise Abstimmung zwischen Grafikkarte und Monitor; wird für optimale Geschwindigkeit deaktiviert



SCHNELL WIE DER WIND Meist kitzeln Sie mit nur wenigen Mausklicks messbar mehr Spieleleistung aus Ihrer Grafikkarte.

Nicht nur Rechner-CPUs sind beliebte Opfer von Übertaktern. Auch die Chips von Grafikkarten werden oftmals über die Herstellerspezifikationen hinaus befeuert. Wenn Sie dabei mit System vorgehen, sind Ihnen zusätzliche MHz sicher.

Sie haben Ihre CPU erfolgreich übertaktet und trotzdem befinden Sie sich bei Ihrem 3D-beschleunigten Lieblingsspiel immer noch nicht im Bilderrausch? Dann könnte die Grafikkarte ihre Leiterbahnen im Spiel haben. Entweder gehört Ihr heißgeliebter Titel zu der Sorte Spiel, das aufgrund aufwendiger Optik generell eher nach Grafikleistung als nach CPU-Power giert. Oder Sie versuchen das Spiel in einer 3D-Auflösung zu zocken, die Ihren 3D-Beschleuniger überfordert. In beiden Fällen sollten Sie sich mit dem Gedanken anfreunden, aus Ihrer Grafikkarte mit etwas gutem Zureden (sprich Tuning) mehr Leistung herauszupressen.

Bevor Sie an das Übertakten Ihres 3D-Beschleunigers denken, sollten Sie drei Punkte vorab prüfen. Punkt 1: Haben Sie den aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert? Den erhalten Sie entweder beim Kartenoder beim Chipsatzhersteller. Punkt 2: Sofern Sie ein Sockel-7- oder Athlonsystem besitzen, haben Sie dann den aktuellsten AGP-Treiber für Ihren Motherboard-Chipsatz installiert? Den besorgen Sie sich im ersten Fall direkt beim Chipsatzproduzenten (www.ali.com.tw; www.via.com.tw) und im zweiten Fall bei AMD (www.amd.com/support/software.html). Punkt 3: Haben Sie schon die Grafikbremse namens „vertikale Synchronisation" (VSync) deaktiviert? Sie sorgt dafür, dass eine Grafikkarte erst dann wieder ein neues Bild in den Speicher schreiben kann, wenn der Monitor ein Signal für die komplette Darstellung des alten Bildes sendet. Damit ist die Leistungsfähigkeit eines 3D-Beschleunigers direkt an die Bildwiederholfrequenz des Monitors gebunden. Mit PowerStrip von der Heft-CD können Sie bei fast allen marktüblichen Karten den VSync ausschalten, wenn Ihr Grafikkarten-Produzent einen solchen Schalter nicht schon im Rahmen seiner Einstellungs-Software mitliefert.

Eine letzte Warnung. Es ist nie auszuschließen, dass eine zu starke Übertaktung die Karte dauerhaft schädigt. Sie können uns dafür jedoch nicht haftbar machen, außerdem verlieren Sie wahrscheinlich Ihre Herstellergarantie. Sie nehmen das Risiko in Kauf? Dann weiter im Text. Zuerst prüfen Sie, welchen Grafikchip Sie besitzen und ob dieser Chip passiv (Kühlrippe) oder aktiv (Lüfter) gekühlt wird. Rechenknechte mit Kühlrippen stehen Übertaktungsversuchen deutlich reservierter gegenüber als aktiv belüftete. Sie können zwar

Über PowerStrip
Information | Darstellung | Leistung | Störungssuche
Speichertakt: 194 MHz — Standard — Übertragen — Fast memory timing
Core clock: 194 MHz — Default — Apply
Direct3D: Don't sync buffer swaps to refresh rate; Enable anti-aliasing; Use higher quality video (enhanced filtering)
Glide/OpenGL: Don't sync buffer swaps to refresh rate; Limit texture memory to 2 MB; Use higher quality video (enhanced filtering); Force triple color buffering; Force mipmap dithering
Schließen

TIEFERGELEGT Wenn Sie Ihre Grafikkarte zu mehr Leistung anspornen wollen, ist PowerStrip das richtige Programm dafür.

Vorher-Nachher-Vergleich

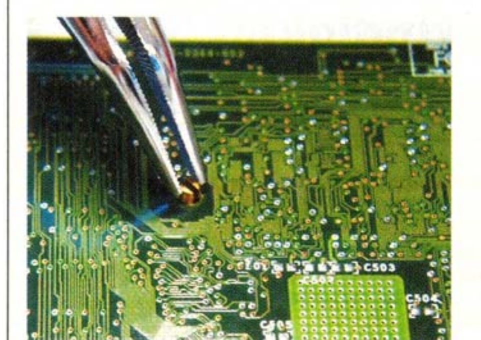
Lohnt sich das Karten-Übertakten bei effektlastigen Spielen?



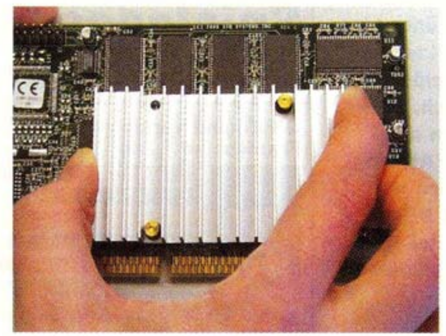
Spiele mit der *Q3*-Engine verlangen dem 3D-Beschleuniger alles ab. Hier lohnt sich das Tunen der Grafikkarte, da jedes zusätzliche MHz in höhere Frameraten umgesetzt wird.

Auf Kühler-Montage mit der Voodoo3

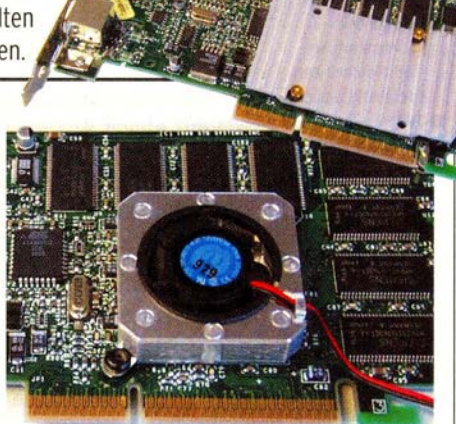
TennMax bietet spezielle Lüfter für die V3-Platinenserie von 3dfx an. Sie müssen dabei nur den alten Passivkühlkörper abbauen und anschließend den Lüfter in den Platinenaussparungen festklemmen.



Auf der Platinen-Rückseite ist der Lüfter mit zwei Klemmen befestigt. Mit einer geeigneten Zange müssen diese zusammengedrückt und dann durch die Aussparung befördert werden.



Der Passivkühler ist mit dem V3-Chip durch ein wärmeleitendes Klebeband verbunden. Durch wiederholtes, vorsichtiges (!) Drehen lässt er sich aber doch relativ schnell ablösen.



Am besten entfernen Sie die wärmeleitende Schicht vom Lüfter und platzieren einen Tropfen Wärmeleitpaste auf den Chip. Den Lüfter aufgedrückt - schon geht es ans Übertakten.

auch aus einer passiv gekühlten Platine mit Chips der Marke G400, Savage4, TNT2 oder Rage128 noch einige MHz rausquetschen, stabil lassen sich diese Karten aber nur mit einem Lüfter übertakten. Sie haben dabei zwei Übertaktungsopfer im Visier: den Grafikchip an sich und den dazu gehörigen Speicher. Bei Karten mit Voodoo2, Voodoo3 und Rage128 arbeiten Chip und Speicher immer synchron, weisen also die gleiche Taktfrequenz auf. Bei den meisten Beschleunigern ist aber glücklicherweise Asynchronität angesagt, so dass Sie getrennt an Chiptakt und Speicheransteuerung drehen können.

Mit welchem Programm Sie den 3D-Beschleuniger übertakten sollen? Am einfachsten ist es, der Grafikkarten-Hersteller liefert ein entsprechendes Utility mit. So hat Asus eine separate Overclocking-Software auf der Treiber-CD, Creative erlaubt immerhin standardmäßig Speichertuning. In den meisten Fällen hilft jedoch wieder PowerStrip, das zu fast allen Chipsätzen und Karten kompatibel ist. In die „Leistungs"-Abteilung gelangen Sie entweder über einen Rechtsklick auf den Info-Button der Symbolleiste oder über die „erweiterten Optionen". Bei allen Übertaktungsversuchen gilt: schrittweise vorgehen. Nur lebensmüde Overclocker ziehen den MHz-Regler ganz nach rechts. Lieber erst einmal nur den Speicher etwas hochziehen, dann den 3DMark 2000 starten und die Karte auf Stabilität hin überprüfen. So tastet man sich langsam an die optimale Geschwindigkeit heran, bei der die Grafikkarte noch ohne zusätzliche Kühlmaßnahmen sicher läuft. Wer mehr will, muss bei passiv gekühlten Platinen einen Lüfter anbringen; hier genügt oftmals ein alter Pentiumkühler, der mit Draht oder Kabelbinder angebracht wird. Einen guten Übertaktungsruf haben sich in unserem Testlabor Beschleuniger auf Basis des Riva TNT, TNT2, GeForce 256 (DDR) und Voodoo3 verdient.

Jeder 3D-Beschleuniger reagiert anders auf Overclocking – selbst zwei augenscheinlich identische.

Leider reagiert jeder 3D-Beschleuniger anders auf Overclocking; das gilt selbst bei zwei augenscheinlich identischen Karten. Die Gründe dafür sind vielfältig. Schwankungen bei der Produktion, unterschiedliche Speicherqualitäten und vor allem das Motherboard sind als Verantwortliche auszumachen. Wenn die Hauptplatine nicht genug Spannung für die AGP-Datenverbindung liefert, laufen manche Grafikkarten schon bei der Standardtaktung unzuverlässig. So mancher Voodoo3-Besitzer kann davon ein Liedchen singen. Doch gerade bei diesem Sonderfall gibt es Abhilfe. Die Firma TennMax (www.tennmax.com) hat eine Lüfterreihe namens „Stealth" für alle Voodoo3-Platinen im Angebot. Mit deren Hilfe laufen V3-Platinen nicht nur auf Problem-Motherboards stabil, sondern lassen sich auch gut übertakten.

Zum Abschluss noch einige Tipps für die Übertaktungspraxis. Neben der richtigen Kühlung des Grafikchips ist auch der Abtransport der Wärme wichtig. Ein Gehäuselüfter und ein freier PCI-Slot neben der Grafikkarte wirken da Wunder. Wenn Sie Ihren Beschleuniger zu hoch getaktet haben und der Rechner beim Neustart hängen bleibt, hilft der abgesicherte Modus. Dazu müssen Sie beim Hochfahren des Rechners die F8-Taste und „im abgesicherten Modus starten" auswählen. Nun können Sie die Karte gefahrlos wieder heruntertakten.

Thilo Bayer

Overclocking-Favoriten

Hier finden Sie unsere Hitliste mit übertaktungsfreundlichen Grafikkarten. Dass Sie unser MHz-Ergebnis erreichen, ist jedoch nicht garantiert.



GRAFIKKARTE	HERSTELLER	CHIPSATZ	CHIP/SPEICHERTAKT	PCG-ERGEBNIS	SOFTWARE	MAßNAHMEN
3D Prophet	Guillemot	GeForce 256	120/166 MHz	130/190 MHz	PowerStrip	Keine
3D Prophet DDR-DVI	Guillemot	GeForce 256	133/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V3800 Ultra Deluxe	Asus	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V6600 TVR	Asus	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	PowerStrip	Keine
AGP-V6800 Deluxe	Asus	GeForce 256	120/300 MHz	140/340 MHz	PowerStrip	Keine
Annihilator Pro	Creative	GeForce 256	120/300 MHz	135/335 MHz	PowerStrip	Keine
3DB TNT2 Ultra	Creative	TNT2 Ultra	150/183 MHz	170/190 MHz	PowerStrip	Keine
Erazor X	Elsa	GeForce 256	120/166 MHz	140/195 MHz	Elsa-Software	Keine
Erazor X^2	Elsa	GeForce 256	120/300 MHz	140/335 MHz	PowerStrip	Keine
V3 2000 AGP	3dfx	Voodoo3	143/143 MHz	170/170 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
V3 3000 AGP	3dfx	Voodoo3	166/166 MHz	183/183 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
V3 3500 TV	3dfx	Voodoo3	183/183 MHz	200/200 MHz	PowerStrip	Lüfter anbringen
Viper V770 Ultra	Diamond	TNT2 Ultra	150/183 MHz	175/193 MHz	Diamond-Software	Keine



WAS IST ...?

- **Dualboot**
  Per Bootmanager hat man beim Rechnerstart die Wahl zwischen zwei Betriebssystemen
- **SMP**
  Symmetric Multiprocessing, mehrere gleichberechtigte CPUs arbeiten im System
- **OpenGL**
  Vom Betriebssystem unabhängige 3D-Schnittstelle
- **Windows 2000**
  Nachfolger von Windows NT 4.0
- **Engine**
  Hauptbestandteil eines 3D-Spiels, der alle Geometrie-Berechnungen und 3D-Modelle kontrolliert

Doppelte Beben-Kraft

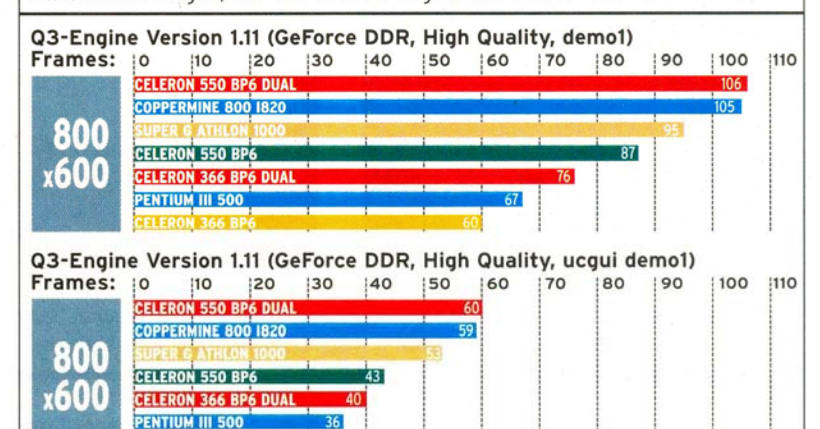
Kann ein Dual-Celeron bei Spielen mit der Quake-3-Engine einen 1.000-MHz-Athlon schlagen?

In unserer Januarausgabe haben wir mit einem Kommentar über ein Dual-Celeron-System eine Lawine von Leserzuschriften ausgelöst. Viele Kaufwillige fragen sich, ob sie besser ein Computersystem mit einer starken Einzel-CPU (Athlon oder Pentium III) oder gleich ein Mainboard der Marke ABit BP6 oder QDI TwinMagic mit zwei sehr preisgünstigen Sockel-370-Celerons anschaffen sollen.

Dazu eine Warnung: Zwei Prozessoren werden vom Betriebssystem her derzeit nur von Windows NT, Windows 2000 (offizieller Erscheinungstermin: 24.2.2000) und Linux unterstützt. Für Windows 9x bringen mehrere Prozessoren gar nichts. Sie haben natürlich die Möglichkeit, Ihren Rechner als Dualbootsystem einzurichten. Unter Win9x berechnet dann nur ein Celeron die Polygone Ihres 3D-Spiels, während unter NT/2000 zwei CPUs ans Werk gehen. Bevor Sie nun in Jubelstürme ausbrechen: Im Spielesektor profitieren nur von der *Quake 3*-Engine angetriebene Spiele direkt von der Kraft der zwei Hertzen (auch SMP genannt). Die Datenflut zweier CPUs verlangt darüber hinaus nach einer sehr schnellen Grafikkarte, wie beispielsweise einer GeForce 256 – so haben wir mit einer Asus AGP-V6800 DDR gemessen. Wer dagegen nach einem dedizierten Server für LAN-Partys sucht, der kann bei einem Multiprozessorrechner nicht viel falsch machen. Viele Server für Multiplayer-Spiele laufen problemlos unter NT oder Linux, da sie ganz ohne Grafikausgabe auskommen. Es macht dann auch wenig Probleme, mehrere Spieleserver gleichzeitig mit sehr guter Leistung auf dem Rechner laufen zu lassen. Man benötigt überdies weder Sound- noch 3D-Karte, wenn man nicht auch darauf spielen will. Abseits von LAN-Partys eignet sich der Dual-Celeron optimal für die Teilnahme an Distributed Computing Projekten, bei denen die Kapazitäten vieler PC-Anwender für das Ausknobeln anspruchsvollster Rechenaufgaben gebündelt werden. Als Beispiel seien etwa SETI@Home oder DCypher.Net Gamma Flux genannt.

Spielegeschwindigkeit SMP

Benchmarks zeigen, wer der Quake-3-Engine das meiste Leben einhaucht.



Bei 800x600 Bildpunkten in 16 Bit zeigen die Plattformen die Leistungsreserven. Das BP6-System lief dabei unter Windows NT 4.0 (SP6), die anderen Rechner unter Windows 98 SE. Die UCGUI-Demo zeigt minutenlange heftige Mehrspieler-Aktivität.

Bei unseren Benchmarks möge man beachten, dass unter NT vom Betriebssystem her automatisch immer beide CPUs genutzt werden, selbst wenn die Spiele-Engine so eingestellt ist, dass es nur eine der CPUs verwendet. Dadurch wird die Leistung im SMP-System unter NT immer einige Prozentpunkte über der eines reinen Einzel-CPU-Systems liegen.

Armin Lenz

■ **ZWEIZYLINDER** Ultimativen Biss für Spiele mit der Quake-3-Engine bieten für wenig Geld Dual-Celeron-Systeme.

Preis-Check

So viel kostet Sie ein neuer Dual-Celeron-466-Rechner ohne NT 4.0:

Celeron 466	2 x 200 Mark
ABit BP6 Board	300 Mark
128 MB SDRAM	330 Mark
GeForce DDR	600 Mark
Andere Teile	ca. 700 Mark
Summe	**ca. 2.400 Mark**

Cover-CD-Anleitungen

Unsere CD-ROM hat eine neue Flash-Navigation erhalten. Um unsere Cover-CD optimal nutzen zu können, sollten Sie den MS Internet Explorer 5.0 verwenden und Ihren Bildschirm in einer Auflösung von mindestens 800x600 betreiben.

C&C 3: Tiberian Sun

Angekündigt war *Command & Conquer 3* als Revolution des Genres. Doch trotz der fehlenden Innovationen hat es Westwood geschafft eines der besten Spiele abzuliefern, das wir im vergangenen Jahr testen durften. Unsere Demo-Version dürfte selbst für jene interessant sein, die sich das Spiel bereits gekauft haben, denn sie bietet zwei komplett neue, bisher unveröffentlichte Missionen!

Steuerung:

Command & Conquer 3: Tiberian Sun wird komplett mit der Maus gesteuert. Wenn Sie die Tutorial-Mission durchspielen, erhalten Sie einen guten Überblick über die Steuerung und Bedienung des Spiels, so dass Sie mit der anschließenden Mission diesbezüglich keinerlei Probleme mehr haben dürften.



BEDACHTER AUFBAU Ein bedächtiger Beginn jeder Mission entscheidet bereits über den Erfolg oder Misserfolg der gesamten Partie.



- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **PII 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide optional**

NASCAR Racing 3

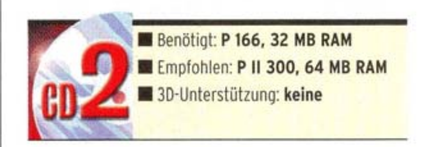
Da in *NASCAR Racing 3* die Pickups der Vorgängerversion *Edition 1999* gestrichen wurden und die Fahrphysik wieder auf den alten Stand gebracht wurde, unterscheidet sich das Spiel kaum von *NASCAR Racing 2*. Die Grafikengine blieb seit zwei Jahren unverändert, ebenso die KI. An verunfallten Fahrzeugen wagen sich die computergesteuerten Gegner nicht vorbei und warten brav, bis das Wrack nach einer voreingestellten Zeit verschwindet. Wer viel Zeit investiert, findet mit *NASCAR Racing 3* dennoch ein fesselndes Rennspiel: Das Fahren ist weitaus anspruchvoller, als es zunächst den Anschein hat.



BOXENGASSE Auch auf den amerikanischen Rundkursen entscheidet das richtige Timing.

Steuerung:

Taste	Aktion
←	Links
→	Rechts
↑	Beschleunigen
↓	Bremsen
A	Hochschalten
Y	Herunterschalten
Leer	Rückwärtsgang



- Benötigt: **P 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P II 300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **keine**

Dark Project 2: The Metal Age (CD 1)

Eidos Interactive setzt den Überraschungshit aus dem Jahr 1999 fort. Mit neuen Missionen und einigen Zusatzfähigkeiten können Sie mit Garrett erneut auf Schleichtour gehen.

Seit rund einem Jahr wird der zweite Teil des vielfach ausgezeichneten Action-Adventures sehnsüchtig erwartet. Diesmal muss Meisterdieb Garrett eine Verschwörung aufklären, in die sogar die Obrigkeit der Stadt verwickelt ist. Bei dieser Gelegenheit stößt er auf alte Bekannte wie die Mitglieder der wehrhaften Sekte der Hammeriten. Erneut ist äußerste Vorsicht oberstes Gebot. Um bei seinen teils nicht ganz koscheren Aktivitäten nicht entdeckt zu werden, muss sich Garrett durch finstere Schatten schleichen und sein inzwischen stattliches Inventar sinnvoll einsetzen. Die bewährte Grafikengine wurde in leicht überarbeiteter Form beibehalten, so dass geübten Meisterdieben viele Schauplätze bekannt vorkommen werden. In der Demoversion starten Sie nach einer hübschen Einleitung über den Dächern der Stadt und müssen erst einmal unbemerkt ins Hauptquartier der Mechanisten gelangen, wobei die Entwickler sich auch diesmal wieder für die Ich-Perspektive entschieden haben.

INS VISIER GENOMMEN Diese Wache stellt kein größeres Problem dar.

Steuerung:

Die Steuerung ist beliebig frei konfigurierbar.

Taste	Aktion
↑	Vorwärts
5	Gehen
↓	Rückwärts
Ende	Seitenschritt links
↓Bild	Seitenschritt rechts
F10	Kampf
Leer	Benutzen

- Benötigt: **P 233, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P II/300, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide**

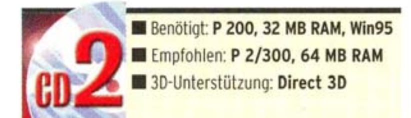
Tread Marks

Wer schon immer einmal mit einem Panzer über Stock und Stein rasen, die Landschaft verwüsten und andere Fahrzeuge aus dem Weg räumen wollte, kann seine Fantasien jetzt in *Tread Marks* ausleben. In unserer spielbaren Demo steuern Sie eines von drei verfügbaren Modellen über drei Karten, sammeln Boni, Waffen

und Munition auf und liefern sich Duelle mit den anderen Panzern. Verfügen Sie über ausreichend Waffenkraft, lassen sich sogar dauerhafte Veränderungen im Terrain herstellen – ballern Sie also im Weg stehende Berge und Hügel einfach weg!

Steuerung:

Taste	Aktion
↑	vorwärts, beschleunigen
↓	rückwärts, bremsen
←	links
→	rechts
Leer	feuern
,	Geschütz nach links
.	Geschütz nach rechts
Esc	Menüs



■ Benötigt: **P 200, 32 MB RAM, Win95**
■ Empfohlen: **P 2/300, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct 3D**

Star Trek: The Hidden Evil (CD 2)

Ein Action-Adventure, das nicht nur Trekkis begeistern wird. Activision liefert dem Star-Trek-Fan und dem Adventurefreak eine packende Geschichte mit einer gekonnten grafischen Umsetzung.

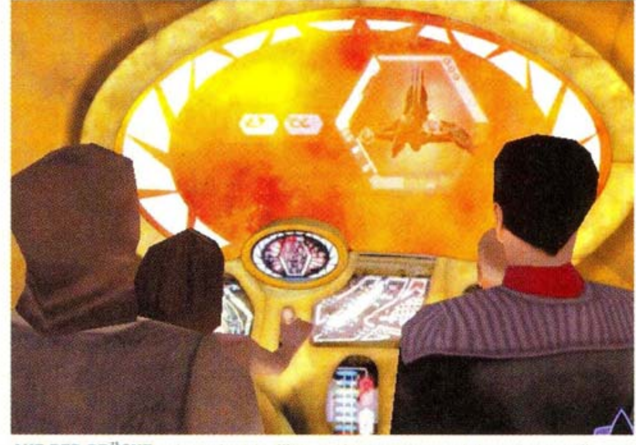
In dem von Activion vertriebenen Spiel zum Kinofilm *Star Trek: Insurrection* schlüpft der Spieler in die Rolle des jungen Fähnrichs Sovok, der eine intergalaktische Verschwörung aufdecken muss. Ihre Hauptaufgaben in diesem Action-Adventure bestehen darin, Rätsel zu lösen, mit Personen zu sprechen und kleinere Kämpfe zu bestehen, die genauso einsteigerfreundlich sind wie die Rätsel. Die englischsprachige Demoversion beinhaltet einen der insgesamt zehn Levels des Spiels und wirft den Spieler gleich mitten ins Geschehen.

Steuerung:

Die Steuerung ist nicht konfigurierbar und etwas gewöhnungsbedürftig. Gehen Sie also vor Spielbeginn in das Optionsmenü und sehen Sie sich die gesamte Tastaturbelegung an.

Taste	Aktion
W	Vorwärts gehen
S	Rückwärts gehen
E	Seitenschritt rechts
Q	Seitenschritt links
D	nach rechts drehen
A	nach links drehen
Enter	Aktion
Tab	Inventar

■ Benötigt: **P 200, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **P 266, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct 3D, Glide**



AUF DER BRÜCKE **Die Gefechte führen Sie von Ihrem Platz auf der Brücke.**

Team Alligator

Der Nachfolger zu *Team Apache* steht zum exklusiven Probeflug bei uns bereit. Eigentlich sollte der russische Kampfhubschrauber Kamov KA-52 Alligator nie in Serienproduktion gehen. Grund genug für die Programmierer von SIMIS, sich das waffenstrotzende Ungetüm zur Brust zu nehmen, um allen virtuellen Helikopterpiloten die Chance auf einen actionlastigen Ausritt zu geben. Dank der neuen Grafikengine Deadalus kommen Sie in den Genuss einer sehr detaillierten Landschaftsdarstellung und können Gebäude und Fahrzeuge auch im schnellen Überflug als solche erkennen. Nehmen Sie Platz im zweisitzigen Cockpit des Kampfhubschraubers und versuchen Sie Ihr Glück mit dem neuartigen Dual-Rotorblatt-Antrieb.



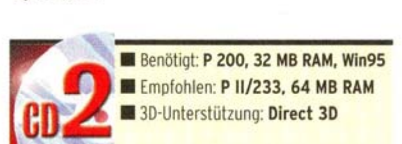
■ Benötigt: **P 200, 32 MB RAM**
■ Empfohlen: **P II/300, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct 3D**



TEAMVERWALTUNG **Bei Team Alligator kämpfen Sie nicht alleine. Zusammen mit Ihren Kameraden ziehen Sie in neue Gefechte.**

Imperium Galactica 2

Ehemals ödes Strategiespiel, ersetzt durch einen schillernden Nachfolger. *Imperium Galactica 2* ist ein im Weltraum angesiedeltes Echtzeitstrategiespiel – komplett in 3D. In dem ungarischen Grafikspektakel streiten drei Rassen um die Vorherrschaft in diversen Sonnensystemen, ähnlich wie in *Starcraft*. Neben den Auseinandersetzungen im Luftleeren gehören Panzerduelle und das Errichten bollwerkartiger Siedlungen am Boden zum Tagesgeschäft. Jede Einheit darf einzeln mit Waffen und Sonderzubehör ausgestattet werden – sofern Sie über ausreichend Ressourcen verfügen. Drei Einsätze sind in der Demo voll spielbar!



■ Benötigt: **P 200, 32 MB RAM, Win95**
■ Empfohlen: **P II/233, 64 MB RAM**
■ 3D-Unterstützung: **Direct 3D**



KOLONIEN **Nutzen Sie fremde Planeten zur Besiedelung und Rohstoffausbeutung.**

The longest Journey

Sie trauern den alten Adventurezeiten hinterher? Hier kommt das



REISELUST **Auf Ihrer Erkundung bekommen Sie so einige interessante Orte zu sehen.**

passende Antidepressivum. Von Huxleys Roman „Schöne neue Welt" inspiriert, entführt Sie das Adventure auf eine Reise zwischen Traum und Realität. April, die Heldin des Spiels, wird von „Mister President"-Frontfrau T. gesprochen, den Soundtrack lieferten „Depeche Mode". Darüber hinaus glänzt der Titel von Egmont Interactive mit liebevoll von Hand gezeichneten Kulissen. Spielbar ist in diesem Fall ein längerer Kapitelausschnitt aus der zweiten Hälfte der Handlung.

Steuerung:

Gesteuert wird allein über die Maus. Ein Rechtsklick zaubert das Inventar hervor, Linksklicks führen Gegenstände ihrem Verwendungszweck zu.



- Benötigt: **P 200, 32 MB RAM, Win95**
- Empfohlen: **P II/233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Direct 3D**

Septerra Core

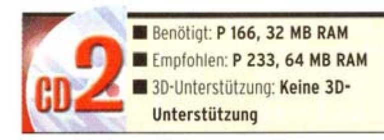


GESRÄCHSRUNDE **Rollenspieltypisch gestalten sich die Unterhaltungen mit Kameraden.**

Septerra Core ist ein actionlastiger Rollenspielmix im Stil von *Final Fantasy VII* und *Fallout*. Der Schauplatz des Spiels ist ziemlich ungewöhnlich: *Septerra Cores* Welt besteht nämlich aus sieben Schalen so wie einem sehr energiereichen Kern, der – sofern man den Sagen Glauben schenken darf – eine ungeheure Kraft birgt. Sie schlüpfen dabei in die Rolle der Kriegerin Maya und müssen versuchen, den zahlreichen Geheimnissen dieser Welt auf die Spur zu kommen.

Steuerung:

Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.



- Benötigt: **P 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine 3D-Unterstützung**

Age of Wonders

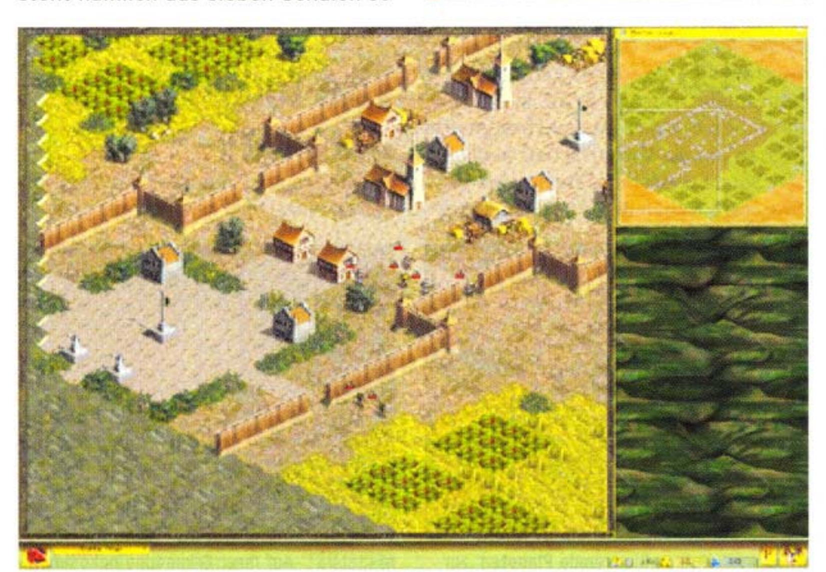
Exklusiv für PC Games hat Triumph eine deutsche Demoversion gebastelt. Der überraschende Erfolg von *Heroes of Might and Magic* blieb manch ähnlichem Programm versagt – oftmals fehlte einfach nur das gewisse „Etwas". Mit *Age of Wonders* steht der nächste Rollenspiel-Kandidat in den Startlöchern. Allerdings scheint dieser Titel genau das gewisse „Etwas" zu haben. Bereits in der Alpha-Version erntete der Titel im Kollegenkreis anerkennendes Nicken. In unserer deutschen Demoversion können Sie nun das komplette Tutorial, ein Original-Szenario mit Mehrspielermodus aus der Vollversion und ein Extra-Szenario spielen.

Steuerung:

Mit Hilfe des ausführlichen Tutorials werden Sie an die Geheimnisse der Steuerung herangeführt.



- Benötigt: **P 166, 32 MB RAM**
- Empfohlen: **P 233, 64 MB RAM**
- 3D-Unterstützung: **Keine 3D-Unterstützung**



GEBÄUDEREINIGUNG **Ein überlegter Ausbau der Siedlungen sorgt für Schutz vor Feinden.**

Aktuelle Versionen

Die gängigsten Topspiele der letzten Monate und die derzeitig gültigen Versionsnummern für Updates.

TITEL	VERSIONSNUMMER
Catan - Die erste Insel	v1.029
Age of Empires	**v1.0c**
Anno 1602 - NINA	v.1.3
Apache Havoc	v1.1d
Baldur's Gate	v1.3.5512
Biing 2!	v1.04
Bundesliga Manager 98	v2.0b
C&C 3 Tiberian Sun	**v1.17**
Civilization Call to Power	v1.2
Civilization II Gold	v1.3
Codename Eagle	**v1.12**
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	v1.13
Darkstone	v1.03
Die Siedler 3	v1.52
Dungeon Keeper 2	v1.61
Earth 2150	**v1.4**
Falcon 4	**v1.08i**
Fighter Squadron	v1.50
Flanker 2.0	v2.01
Fighting Steel	v1.1
Fly!	v1.01.77 Beta
FreeSpace	v1.06
FreeSpace 2	v1.02
Golf Pro	v1.02
Grand Prix Legends	v1.2
Half-Life	v1.0.1.3
Half-Life - Opposing Force	v1.001
Hattrick Wins!	v1.02
Heretic 2	v1.06
Heroes of Might and Magic III	v1.1
Hidden and Dangerous	v1.3
Homeworld	v1.0.0.4
Indiana Jones and the Infernal Machine	v1.1
Imperialism 2	v1.02
Jagged Alliance 2	v1.05
Kicker Manager	v1.05
Kings Quest 8	v1.0.0.3
Kurt	v1.14
Land der Hoffnung	v1.02
Lands of Lore 3	v1.06
Legacy of Kain: Soul Reaver	v1.2
Links LS 99	v1.21
M.I.A.	v1.02
Machines	v1.15
MechWarrior 3	v1.2
Metro Police	v1.4
Might and Magic VII	v1.1
Motorhead	v3.0
Myth 2 - Soulblighter	v 1.3
Myth - The Fallen Lords	v1.3
NASCAR Revolution	v1.02
Nice 2	v1.04
Panzer General 4	v1.01
Prince of Persia 3D	v1.0
Quest for Glory 5	v1.2
Racing Simulation 2	v1.06
Railroad Tycoon II: The Second Century	v1.53
Rainbow Six Rogue Spear	v2.05
Rally Championship	**v5.27**
Requiem	v1.1
Revenant	**v1.11**
Re-Volt	v1.1
Septerra Core	v1.01
Shadow Company	v1.3
Sid Meier's Alien Crossfire	**v2.0**
Sid Meier's Alpha Centauri	v4.0
Sim Theme Park	v1.1
Spec Ops II	v1.1.1
Star Trek: Birth of the Federation	v 1.02
Star Wars: Episode 1 - Die dunkle Bedohung	v1.1
Star Wars: Rogue Squadron	v1.00.01
Starcraft	v1.07
Starcraft Brood War	v1.07
StarSiege	v1.03
StarSiege Tribes	v1.9
TA - Kingdoms	v2.0
Total Annihilation	v3.1
Ultima 9 Ascension	**v1.07**
Unreal	v2.24
Unreal Tournament	**v4.05b**
Vermeer	v1.57
WarHammer 40000 - Rites of War	v1.1
Warzone 2100	v1.10
X - Beyond the Frontier	v1.09
X - Wing Alliance	v2.02

Tipps & Tricks



HALF-LIFE: OPPOSING FORCE Selbst der Endgegner ist dank unserer Komplettlösung schnell bezwungen.

TOMB RAIDER 4 Führen Sie die bezaubernde Lara durch den Rest von *The Last Revelation.*

SWAT 3 Hände hoch! Polizei! Wir zeigen Ihnen, wie's geht.

Sie haben Tomb Raider 4 noch nicht durchgespielt? Der Endgegner bei Half-Life: Opposing Force ist zu stark? Sie kommen bei SWAT 3 nicht weiter? Kein Problem, unsere Tipps helfen.

Tipps & Tricks

Kurztipps

Tuning-Tipps

Tipps-&-Tricks-Index

Sie suchen die Komplettlösung oder Tipps zu einem älteren Spiel? Kein Problem: In unserem Index werden Sie fündig.

Titel	Art des Tipps	PC-Games-Ausgabe
Age of Empires - Der Aufstieg Roms	Komplettlösung	1/99
Age of Empires 2	Komplettlösung	11/99, 12/99
Alpha Centauri	Komplettlösung	4/99
Anno 1602 - Neue Inseln, neue Abenteuer	Komplettlösung	1/99
Anno 1602	Allgemeine Spieletipps	12/98
Anstoß 2 Gold	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Baldur's Gate	Komplettlösung	3/99
Bundesliga Stars	Allgemeine Spieletipps	10/99
Catan - Die erste Insel	Allgemeine Spieletipps	12/99
Civilization: Call to Power	Allgemeine Spieletipps	7/99
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Komplettlösung	10/99, 11/99
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Komplettlösung	6/99
Dark Project - Der Meisterdieb	Komplettlösung	3/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen	Allgemeine Tipps	12/99
Die Völker	Komplettlösung	7/99, 8/99
Discworld Noir	Komplettlösung	8/99
Drakan	Komplettlösung	11/99
Driver	Allgemeine Spieletipps	11/99
Dungeon Keeper	Allgemeine Spieletipps	11/98
Dungeon Keeper 2	Allgemeine Spieletipps	8/99, 9/99, 10/99
Earth 2150	Komplettlösung	12/99 bis 2/2000
FIFA 99	Allgemeine Spieletipps	2/99
FIFA 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Freespace 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GP 500ccm	Allgemeine Spieletipps	1/99
Grim Fandango	Komplettlösung	1/99
GTa 2	Allgemeine Spieletipps	1/2000
GTA London	Komplettlösung	7/99
Half-Life	Komplettlösung	4/99
Half-Life: Opposing Force	Komplettlösung	3/2000
Hidden & Dangerous	Allgemeine Spieletipps	10/99
Homeworld	Komplettlösung	12/99
Indiana Jones und der Turm von Babel	Komplettlösung	2/2000
Industrie-Gigant	Allgemeine Spieletipps	11/98
Jagged Alliance 2	Allgemeine Spieletipps	7/99, 8/99
King's Quest 8	Komplettlösung	2/99
Kurt	Allgemeine Spieletipps	4/99
Lands of Lore 3	Komplettlösung	6/99
Motocross Madness	Allgemeine Spieletipps	11/98
Need for Speed 4	Komplettlösung	9/99
NHL 99	Allgemeine Spieletipps	12/98
NHL 2000	Allgemeine Spieletipps	12/99
Nice 2	Allgemeine Spieletipps	1/99
Outcast	Komplettlösung	9/99
Pharao	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Pizza Syndicate	Allgemeine Spieletipps	5/99
Populous - The Beginning	Komplettlösung	2/99
Quake 3 Arena	Allgemeine Spieletipps	9/99
Quest for Glory 5	Komplettlösung	4/99
Rainbow Six	Allgemeine Spieletipps	12/98
Rent-A-Hero	Komplettlösung	1/99
Rogue Spear	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Rollercoaster Tycoon	Allgemeine Spieltipps	5/99, 6/99
Rückkehr nach Krondor	Komplettlösung	5/99
Shadowman	Komplettlösung	11/99, 10/99
Siedler 3 (Mission-CD)	Komplettlösung	5/99, 6/99, 7/99
Siedler 3	Komplettlösung	1/99, 2/99
Silver	Komplettlösung	7/99
SimCity 3000	Allgemeine Spieletipps	3/99
Star Wars Episode I: Die dunkle Bedrohung	Komplettlösung	8/99
Star Wars Episode I: Racer	Allgemeine Spieletipps	9/99
StarCraft: Brood War	Komplettlösung	3/99, 4/99
Superbike World Championship	Allgemeine Spieletipps	5/99
SWAT 3: Close Quarter Battles	Allgemeine Spieletipps	3/2000
System Shock 2	Komplettlösung	12/99
Theme Park World	Allgemeine Spieletipps	1/2000
Tomb Raider	Komplettlösung	2/99
Tomb Raider 4	Komplettlösung	2/2000, 3/2000
Wheel of Time	Allgemeine Tipps	2/2000
X: Beyond the Frontier	Komplettlösung	10/99

Einsendehinweise

Sie wollen einen Tipp oder Cheat an uns schicken? Gerne - damit alles glatt läuft, beachten Sie bitte die folgenden Hinweise.

DAS WICHTIGSTE: Wenn Sie uns Tipps & Tricks schicken, müssen diese von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h. sie dürfen nicht aus anderen (Online-)Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

Welche Tipps & Tricks haben die größten Chancen auf eine Veröffentlichung?
Am gefragtesten sind Kurztipps zu sehr aktuellen Spielen (nicht älter als sechs Monate). Tipps zu indizierten Titeln dürfen wir nicht abdrucken, deshalb landen sie sofort im Papierkorb! Vergewissern Sie sich, dass Ihre Tipps noch nicht in einer der vorangegangenen Ausgaben veröffentlicht wurden (siehe Index).

Wie hoch ist das Honorar für abgedruckte Tipps & Tricks?
Das hängt von der Länge und der Art des Tipps ab. Für Cheat-Codes und kurze Tipps erhalten Sie zwischen 20 und 100 Mark. Skizzen und/oder Screenshots erhöhen zusätzlich das Honorar.

Soll ich den Text auf einer Postkarte, als Brief oder Diskette schicken?
Postkarten und Briefe reichen für kurze Tipps völlig aus. Bei längeren Beiträgen sollten Sie uns den Text als Datei auf Diskette zukommen lassen.

Kann ich eine Zeichnung/einen Screenshot beilegen?
Das wäre wünschenswert – falls möglich, sollten Sie Ihren Kurztipp immer mittels eines Screenshots „beweisen". Skizzen können Sie entweder per Hand zeichnen oder mit einem Mal-/Zeichenprogramm erstellen und auf einer Diskette beilegen.

In welchem Format soll ich Texte und Grafiken auf Diskette abspeichern?
Texte: Microsoft Word (DOC), Rich Text Format (RTF) oder Windows Notepad/Wordpad (TXT)
Grafiken: GIF, PCX, TIF, JPG oder BMP

Ich habe ein Cheatprogramm für das Spiel X geschrieben. Haben Sie dafür Verwendung?
Auf unserer Cover-CD-ROM ist immer Platz für nützliche Utilities und selbstgebastelte Missionen. Bitte verwenden Sie den Coupon in dieser Ausgabe.

Kann ich Tipps & Tricks auch als E-Mail einsenden?
Ja, das ist natürlich möglich. Schicken Sie Ihre Tipps an: tipps@pcgames.de (Adresse und Bankverbindung nicht vergessen!)

Können Sie mich telefonisch/schriftlich benachrichtigen, ob die Einsendung angekommen ist/abgedruckt wird?
Eine individuelle Benachrichtigung ist wegen der Menge an Einsendungen (Die Tipps-&-Tricks-Abteilung bekommt Monat für Monat mehrere tausend Briefe, Postkarten und E-Mails!) leider nicht möglich. Wir bitten um Ihr Verständnis.

Mein Kurztipp zum Spiel X ist in PC Games Ausgabe Y erschienen, aber ich habe immer noch kein Honorar erhalten.
Entweder haben Sie Ihre Adresse und Bankverbindung nicht angegeben oder es handelt sich um ein Versehen unsererseits. Wenn Sie acht Wochen nach Erscheinen der jeweiligen Ausgabe noch immer nichts von uns gehört haben, sollten Sie sich bei uns melden.

Ich habe im Tipps-&-Tricks-Index gelesen, dass in PC Games Augabe X eine Komplettlösung zum Spiel Y erschienen ist. Wie kann ich das Heft nachbestellen?
Sofern noch lieferbar, können Sie die betreffende Ausgabe bei unserem Leserservice nachbestellen (Adresse und Telefonnummer siehe Impressum).

Was muss ich beim Einsenden beachten?
1. Notieren Sie Name, Adresse, Telefonnummer und Spieletitel auf ALLEN schriftlichen Unterlagen sowie auf den Disketten.
2. Damit wir Ihnen ein Honorar für die eingesendeten Tipps zukommen lassen können, benötigen wir Ihre komplette Bankverbindung (Bank, BLZ, Konto-Inhaber, Konto-Nr.).
3. Bitte vermerken Sie den/die Spieletitel bereits auf dem Umschlag.

TIPPS EINSENDEN AN:

COMPUTEC MEDIA
Redaktion PC Games
Kennwort: Tipps & Tricks
Roonstraße 21
90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an:
tipps@pcgames.de

Half-Life: Opposing Force

Black Mesa, altbekannt und doch neu. Wir sagen Ihnen, wie Sie der Xen Brut das Fürchten lehren.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Gearbox/Valve** ■ VERTRIEB **Havas** ■ PREIS **ca. DM 55,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **ab 16 Jahren (dt. Version)**

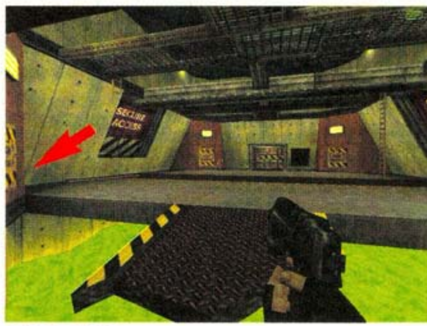
Und Sie dachten schon, im Black Mesa Komplex wäre Ruhe und Frieden eingekehrt. Weit gefehlt. Auch wenn Mr. Freeman jetzt Shephard heißt, die Gegner in *Opposing Force* kommen immer noch aus der Alienwelt Xen.

Willkommen in Black Mesa (Welcome to Black Mesa)

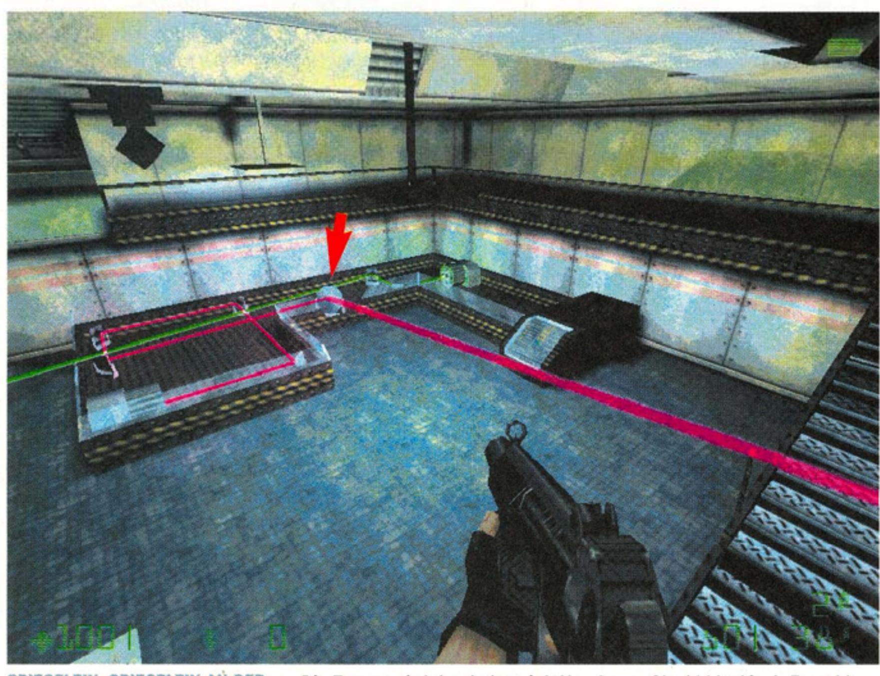
Los Geht's! Halten Sie sich zu Beginn des Spiels links, um die Schutzweste zu finden. Folgen Sie danach dem Gang, bis Sie auf Otis, den sympathischen Wachmann, treffen. Dieser öffnet Ihnen die verschlossene Tür.

Laser-Barriere Um die Barriere bei der Treppe zu passieren, kriechen Sie unter den beiden Laserstrahlen hindurch und zerschlagen den Spiegel, der den violetten Laserstrahl auf die Treppe reflektiert. Dadurch wird der Strahl umgelenkt und die Treppe ist passierbar.

Wie komme ich beim abgestürzten Helikopter durch den Zaun? Folgen Sie dem Tunnel, bis Sie an einen umzäunten Generator kommen. Dort kriechen Sie durch den Lüftungsschacht. Die Strahlen, die den Weg blockieren, verändern von Zeit zu Zeit ihre Position. Nutzen sie das aus, in-



ECHT ÄTZEND Hinter dem markierten Pfeiler können Sie dem Säure-Inferno entgehen.



SPIEGELEIN, SPIEGELEIN AN DER ... Die Treppe wird durch den violetten Laser-Strahl blockiert. Zerschlagen Sie den Spiegel und der Strahl wird so umgelenkt, dass Sie unbeschadet Ihren Weg fortführen können.

Sprung-Techniken

Sie gelangen häufig an Stellen, an denen Sie mit dem normalen Sprung nicht weiterkommen. Deshalb werden hier kurz zwei nützliche Sprungvarianten erläutert.

Hochsprung

Um z. B. auf eine große Kiste zu springen, müssen Sie sich davor stellen, die „LAUFEN"- und „SPRUNG"-Taste und sofort im Anschluss die „DUCKEN"-Taste drücken. Damit lassen sich auch Fenster durchqueren.

Geduckter Sprung

Um durch ein niedriges Fenster zu springen, (wenn Sie z. B. auf einem Schreibtisch stehen) drücken Sie zuerst die „DUCKEN"- und dann erst die „SPRUNG"-Taste. Dabei muss stets die „LAUFEN"-Taste gedrückt sein.

Grundlagen

In diesem Kasten finden Sie die wichtigsten Überlebenstricks zum Spiel.

Benutzen Sie vorzugsweise nur Munition, die in nächster Zeit häufig zu finden sein wird. Z. B. werden Sie bei einem Gefecht gegen Black-Ops genügend MP-Munition finden.

Versuchen Sie beim Schießen immer den Kopf des Gegners zu treffen. Das verursacht den meisten Schaden und spart dadurch Munition.

Halten Sie den Gegner so weit auf Abstand, bis dieser versucht, Sie im Nahkampf anzugreifen. Dann können Sie die Rohrzange einsetzen und dadurch Munition sparen.

Beschützen Sie um jeden Preis die Forscher. Diese heilen beliebig oft Ihre Wunden, solange Ihre Energie unter 50% ist. Zwischen den Behandlungen muss aber etwas Zeit vergehen.

Achten Sie immer auf die Munitionierung Ihrer Waffen. Es gibt nichts Schlimmeres, als mit einem leer geschossenen Magazin einem Gegnern gegenüberzustehen.

MG-Schützen sollten sie hinter einer Ecke postieren und den Feind anlocken. So kann der Schütze den Gegner unter Beschuss nehmen, während Sie dem gegnerischen Feuer ausweichen.

Auch als *Half-Life*-Veteran sollten Sie die Grundausbildung absolvieren. Hier lernen Sie das Seil, welches neu in *Opposing Force* implementiert wurde, zu handhaben.

Wenn Sie dem Sanitäter den Befehl geben, Wache zu schieben, dann verarztet dieser verletzte Teammitglieder. Folgt er Ihnen, kümmert er sich ausschließlich um Sie.

dem Sie in die Lücken zwischen den Strahlen hineinstoßen. Durch den Ausgang gelangen Sie dann schließlich zu dem Generatorschalter, mit dessen Hilfe Sie den Strom abschalten können. Jetzt ist der Weg durch den Zaun freigegeben.

Beim großen Säurebecken ...

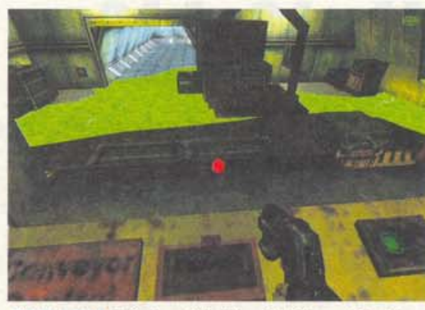
Beim Säurebecken gehen Sie mitten in den Raum und

... werde ich immer von herabstürzenden Gegenständen erschlagen. Was soll ich tun?

warten, bis das „Beben" beginnt. Danach müssen Sie schnell hinter den linken Pfeiler treten und warten. Warten Sie, bis der Laufsteg vor Ihnen herabstürzt, laufen Sie diesen schnell hinauf und zur linken Tür.

Hilfe! Die Tür geht nicht auf ...

ACHTUNG!!! Die Tür öffnet sich erst nach einer gewissen Zeit.



JUMP&RUN Mit dem Schalter (A) fahren Sie die Plattform in den Raum und springen zum Schalter (B) für das Tor. Dann springen Sie erneut über die Plattform auf die Kisten und durch das offene Tor.

Cheats

Mogeln erlaubt. Wenn Sie trotz unserer Komplettlösung keine gute Figur gegen die Aliens machen - kein Problem, spätestens mit den Cheats werden Sie zum Sieger.

Um bei *Opposing Force* Cheats einsetzen zu können, müssen Sie zuerst die Startdatei etwas manipulieren. Dazu klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Desktop-Verknüpfung von *Opposing Force* und wählen im Menü den Eintrag „Eigenschaften" aus. Dort finden Sie dann ein Dialog-Fenster mit der Bezeichnung: „Ziel". Fügen Sie hier den folgenden Text ein: „-dev -console -game gearbox" und übernehmen Sie diese Änderung.
Das sollte dann folgendermaßen aussehen: C:\SIERRA\half-life\hl.exe -dev -console -game gearbox. Wobei der Laufwerksbuchstabe bei Ihnen nicht unbedingt „C" sein muss, sondern auch anders lauten kann. Wenn Sie nun ein Spiel beginnen, können Sie während des Spiels mit der „Zirkumflex"-Taste (unter der Escape-Taste) die Konsole aufrufen, in der die Cheats eingegeben werden.

Allgemeine Cheats

- god	Unverwundbarkeit
- impulse 101	Sie bekommen alle Waffen und Munition
- noclip	Shephard kann durch Wände gehen
- notarget	Alle Gegner ignorieren Sie (außer feindliche MG-Stellungen!)

Waffen und Munition

Geben Sie „Give Weapon_XXX" vor die Waffenbezeichnung ein, um die Waffen einzeln anzuwählen. (Bsp.: „Give Weapon_Sniperrifle") Achten Sie auf Groß- und Kleinschreibung!!! Um an mehr Munition zu gelangen, benutzen Sie einfach den Cheat für die Waffe erneut. Für die Granaten der MP müssen Sie dennoch den Ammo-Cheat eintippen. Hierfür geben Sie einfach - anstatt „Weapon" - „Ammo" und den Munitionstyp ein: „ARgrenades". (Mit den Pfeil-Tasten können Sie zuvor Geschriebenes erneut aufrufen)
TIPP: Den Bindestrich „_" bekommen Sie, indem „SHIFT + β" gedrückt wird.

knife	Messer
pipewrench	Rohrzange
grapple	Seilwerfer
9mmhandgun	Pistole
eagle	Desert Eagle
9mmAR	Maschinenpistole
shotgun	Schrotflinte
rpg	Raketenwerfer
handgrenades	Handgranaten
satchel	Sprengsatz
tripmine	Laser-Mine
snark	„Wurf-Aliens"
m249	Maschinengewehr
displacer	Displacer
sniperrifle	Scharfschützengewehr
sporelauncher	Sporenwerfer
shockrifle	Alien-Schocker

Gegenstände

Um einen dieser Gegenstände herbeizuzaubern, müssen Sie die Worte „give item_XXX" schreiben. Z. B.: „give item_vest".

vest	Schutzweste
battery	Energie für die Schutzweste
healthkit	Erste-Hilfe-Koffer

Level

Um einen Level anzuwählen, müssen Sie vor die Bezeichnung des Levels das Wort „map" eintippen. Achten Sie darauf, dass sich zwischen Map und dessen Name ein Leerzeichen befindet!!!

ofboot0 - ofboot4	Bootcamp
of0a0	Intro
of1a1 - of1a4	Willkommen in Black Mesa (Welcome to black mesa)
of1a5 - of1a6	Wir ziehen uns zurück (We are pulling out)
of2a1 - of2a3	Vermisst (Missing in action)
of2a4 - of2a6	Unter Feuer (Friendly Fire)
of3a1 - of3a2	Wir sind nicht allein (We are not alone)
of3a4 - of3a6	Die Tiefe (Crush Depth)
of4a1 - of4a3	Gefährliche Realität (Vicarious Reality)
of4a4 - of4a5	Wurmloch (Pit Worm's Nest)
of5a1 - of5a4	Foxtrot Uniform
of6a1 - of6a4	Das Paket (The Package)
of6a4b	Weltuntergang (Worlds Collide)
of6a5	Endgegner
of7a0	Endsequenz

VORSICHT BEI DER ABFAHRT Mit Hilfe des Rollwagens gelangen Sie ins Innere der Tram.

Wozu dient die bewegliche Plattform bei den Säure-Pfützen?

Wenn Sie den zweiten Säureraum erreicht haben, begeben Sie sich zur Steuereinheit und fahren die Plattform in die Mitte des Raumes vor die gegenüberliegenden Kisten. Über diese gelangen Sie auf die andere Seite. Dort springen Sie über die Säure und öffnen mit dem Schalter das verschlossene Tor. Klettern Sie dann über die nebenstehenden Kisten erneut auf die andere Seite und nehmen Sie den gleichen Weg über die Plattform. Jetzt können Sie mit einem Sprung die Säure, die den weiteren Weg blockiert, überqueren.

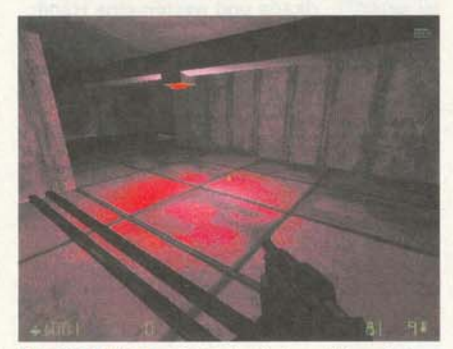
Wie entferne ich die Gitter über den Leitern?

Bei dem Verladeroboter angekommen, müssen Sie die explosiven Kisten zerschießen, um dadurch den versperrten Weg für den Roboter freizumachen. Daraufhin öffnen sich die Gitter über den Leitern. Über die in der Säure stehenden Kisten gelangen Sie an den Pumpenschalter, der die Säure ablässt.

Mit einem Sprung kann ich die Tram nicht erreichen. Was soll ich tun?

Kurz darauf erreichen Sie die Tram, die Sie aus dem Intro von *Half-Life* kennen.
Schieben Sie den Karren mit der Planke direkt vor die Tram, um danach mit einem Sprung hineinzugelangen.

Vermisst (Missing in Action)



VORSICHT, FALLE Einige der Bodenplatten sind morsch und brechen unter Ihrem Gewicht durch.

Achten sie darauf, wo sie hintreten!

Zu Anfang dieser Stage, gelangen Sie durch einen Lüftungsschacht in eine Zwischendecke.

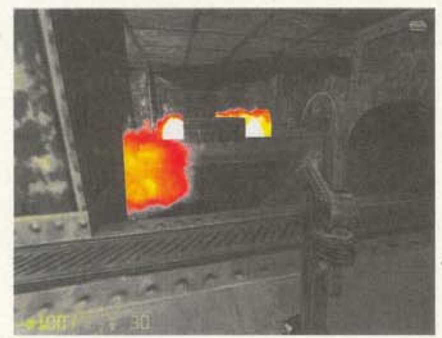
Hier sollten Sie darauf achten, dass Sie nicht auf die dunklen Platten treten. Diese sind morsch und zerbrechen, wenn Sie darüber gehen. Unterhalb dieser Platten befindet sich ein Raum mit Wasser, welches unter Strom steht.

Wie gelange ich unbeschadet an den „Feuerspkckern" vorbei?

Um unbeschadet die Flammen durchqueren zu können, sollten Sie stets links stehen, wenn die Flamme von rechts kommt. Passen Sie den Zeitpunkt zwischen der vorherigen und der neuen Flamme ab und springen Sie dann auf die andere Seite. Mit ein bisschen Übung sollten Sie dieses Hindernis ohne gravierende Gesundheitsschäden überwinden können.

In diesem Raum gibt es keinen Ausgang. Und jetzt?

Nachdem Sie alle flammenden Hindernisse dieser Ebene gemeistert haben, kommen Sie in einen Raum aus dem es scheinbar keinen Ausweg gibt. Sehen Sie sich nach einer Metallkiste um, auf der „Danger, Explosives" steht und schieben Sie diese vor die Turbine. Begeben Sie sich danach an das Schaltpult und



JETZT ABER SCHNELL Nutzen Sie die Feuerpausen aus, um schnell über den Graben zu springen.

Gegner

Bei *Opposing Force* ist es bei einem Kampf von Vorteil, die Schwachstellen der Gegner zu kennen und diese gekonnt auszunutzen. Vorhang auf im Bestiarium.

Spitter:

Dieser Gegner ist klein und schnell. Auf die Distanz spuckt er Projektile auf seine Gegner ab und im Nahkampf schlägt er mit seinen Klauen zu. Das beste Mittel gegen ihn ist die Rohrzange bzw. das Messer. Versuchen Sie den Abstand so zu halten, dass er versucht, Sie im Nahkampf anzugreifen. Treten Sie dann zurück, um seinen Klauen auszuweichen und schlagen dann im richtigen Augenblick zu. Falls Sie nicht mehr über besonders viel Lebensenergie verfügen, erfüllt die Pistole auch ihren Dienst.



Voltigore:

Der Voltigore ist der zäheste Gegner, der Ihnen im Spiel begegnen wird. Dieser Brocken ist trotz seines Umfangs ziemlich gut zu Fuß. Um ihn zu besiegen, muss schon ein etwas größeres Kaliber aufgefahren werden. Am besten setzen Sie den Sporenwerfer, das MG oder die effektivste Waffe, den Displacer ein. TIPP: Achten Sie darauf, dass Sie sich nicht in der Nähe des Voltigore befinden, wenn dieser stirbt, da Sie sonst von den sprühenden Funken verletzt werden.



Black-Ops:

Sie sind, wie der Name schon sagt, komplett in schwarz gekleidet, tragen ein Nachtsichtgerät und sind mit einer Maschinenpistole und Granaten bewaffnet. Diese hartnäckigen Burschen sind äußerst flink und treffen sehr genau ihre Gegner.



Bekämpfen Sie diese Gattung am besten mit der MP oder dem MG. Vorzugsweise aber mit der MP, denn die Black-Ops hinterlassen hierfür nach ihrem Ableben Munition. Handgranaten sind reine Verschwendung, da diese Gegner sofort in Deckung gehen.

Zombie-Wissenschaftler (2. Mutations-Stufe):

Der Wissenschaftler ist vergleichbar mit den Zombies, die Sie aus *Half-Life* kennen. Er unterscheidet sich nur durch seine größere Statur und die Tatsache, dass er sprinten kann.
Die geeigneteste Waffe gegen diese Wesen ist die Desert Eagle. Nach zwei gezielten Kopftreffern ist für den Wissenschaftler endgültig Feierabend. Mit etwas Übung können Sie auch die Rohrzange bzw. das Messer bedenkenlos einsetzen. Laufen Sie ihm entgegen und schlagen Sie einmal zu. Daraufhin wird er beginnen mit den Armen herumzufuchteln. Halten Sie in diesem Moment Abstand und warten Sie, bis er angelaufen kommt. Gehen Sie dann rückwärts und verpassen Sie ihm dabei einen weiteren Schlag. Er wird stehen bleiben und mit seinen Zähnen, die sich im Brustkorb befinden, zuschnappen. Wenn er damit fertig ist, können Sie auch selber auf ihn zulaufen und zuschlagen. Nach ein paar Wiederholungen ist er dann Geschichte.

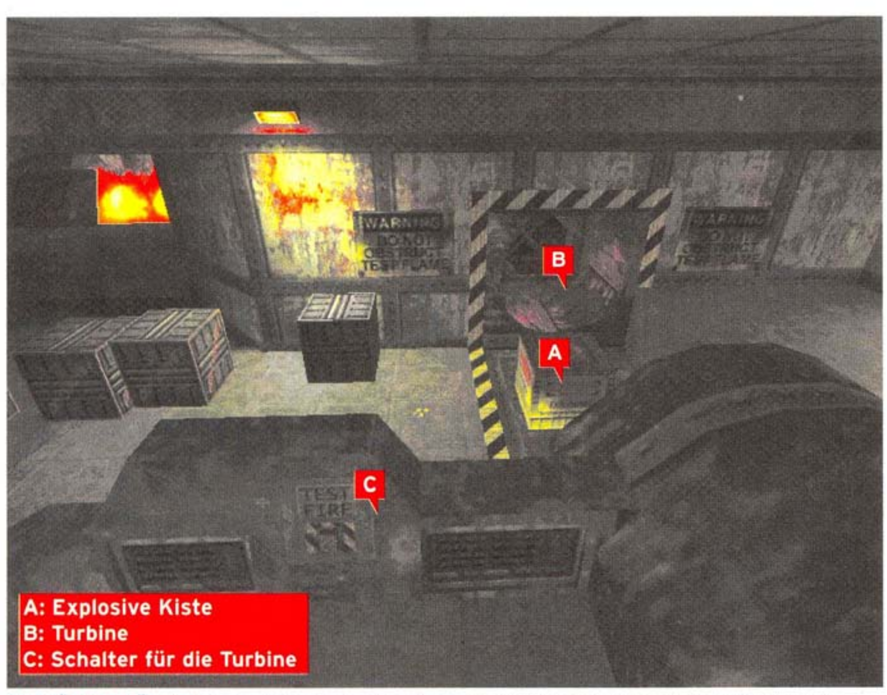


Shocktrooper:

Er verschießt Elektrostöße oder explodierende Schleimklumpen auf seine Gegner. Durch seine schlanke Statur ist es ratsam, auf den Oberkörper oder bestenfalls auf den Kopf zu schießen, um sicherzugehen, dass die Schüsse auch treffen. Der Sporenwerfer bzw. das MG zeigen eine große Wirkung auf den Shocktrooper.
Bedenken Sie, dass die Waffe dieses Gegners sich nach dessen Ableben selbstständig macht



H



DES RÄTSELS LÖSUNG Die explosive Kiste (A) müssen Sie vor den Brenner (B) schieben und im Anschluss daran den Knopf (C) betätigen, um einen Ausgang freizusprengen.

drücken sie den Knopf, der die Turbine einschaltet. Dadurch wird ein Loch im Boden freigesprengt, durch das es anschließend weitergeht.

Das Kabel im Fahrstuhl steht unter Strom. Wie schalte ich den aus?

Beim Fahrstuhl angekommen, klettern Sie über die Leiter auf die untere Etage. Dort befindet sich ein Sicherungskasten, (an der rutschigen Wasserlache vorbei und über die Kisten springen) mit dessen Hilfe Sie das unter Spannung stehende Kabel im Fahrstuhlschacht passierbar machen. Danach klettern Sie in die oberste Etage.

Wie erreiche ich die Öffnung des Lüftungsschachts?

Oben angekommen, stehen Sie vor einer verschlossenen Tür und einem Lüftungsschacht, der aber nicht erreichbar ist. Schieben Sie hier die kleine Metallkiste vor den Lüftungsschacht, um hineinzuklettern. Öffnen Sie dann von der anderen Seite die zuvor verschlossene Tür und holen Sie die Kiste nach.

Ich bin über die Barrikade geklettert, und jetzt?

Mit Hilfe der Kiste übersteigen Sie als Nächstes die Barrikade und werfen eine Handgranate durch das Fenster. Dadurch lösen sie eine im Raum gelegte Mine aus, durch deren Explosion ein Durchgang freigesprengt wird. Holen Sie die Kiste erneut nach, um den nächsten Lüftungsschacht zu erreichen.

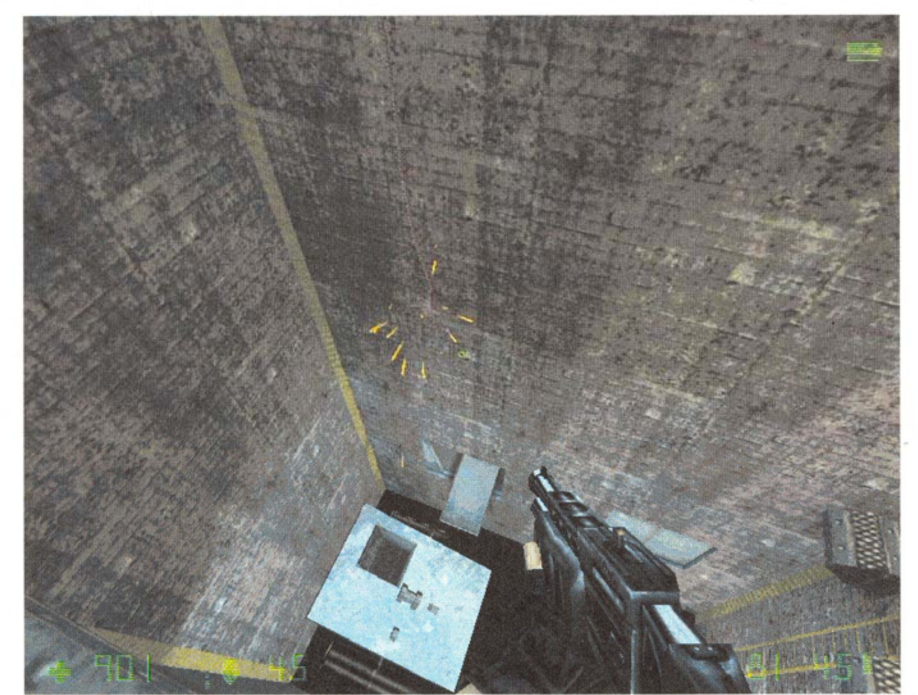
Unter Feuer (Friendly Fire)

Was muss ich tun, um bei dem Säureteich, über dem zwei Stromkabel baumeln, auf die andere Seite zu gelangen?

Wieder einmal bei einem Säureteich angelangt, gilt es, mit Hilfe zweier Stromkabel durch eine Laserbarriere zu schwingen. Um dabei Ruhe zu haben, sollten sie zuerst die beiden Gegner auf der anderen Seite eliminieren. Nachdem Sie die Störenfriede ausgeschaltet haben, springen Sie an das untere Drittel des Stromkabels. Achten Sie aber darauf, dass Sie nicht an das unterste Ende des Kabels gelangen, da dieses unter Strom steht. Schwingen Sie dann vorsichtig hin und her, bis Sie nah genug an das zweite Kabel herangekommen sind, um es durch einen Sprung zu erreichen. Wenn das geschafft ist, schwingen Sie einmal hin und her und springen dann schließlich auf die andere Seite.

Wie kriege ich die Tür auf, vor der ein Sanitäter steht?

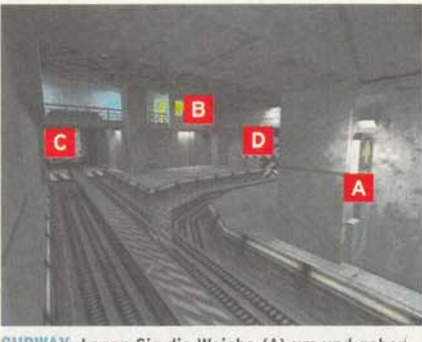
Später treffen Sie auf einen Sanitäter, der vor einer verschlossenen Tür steht. Um diese zu öffnen, benötigen Sie einen Pionier. Dieser befindet sich aber – zu allem Überfluss – in Gefangenschaft der Black-Ops. Bevor Sie sich an die Befreiungsaktion machen, sollten Sie die hinter der nicht verschlossenen Tür gelegenen Fallen beseitigen um den Rückzug zu sichern. Wenn das erledigt ist, öffnen Sie den Lüftungsschacht und



BIS DIE FUNKEN SPRÜHEN Mit Hilfe dieses Kabels gelangen Sie in die oberste Etage. Zu dumm, dass es unter Strom steht. Sie müssen ganz herunterklettern, um den Strom abzuschalten.



ABGEBLITZT Durch ein paar Schüsse auf die Kisten können Sie das Monster „vorbehandeln".



SUBWAY Legen Sie die Weiche (A) um und gehen dann zum Schalter (B), um die Schranke und das Tor (D) zu öffnen. Mit dem Schienenfahrzeug (C) können Sie nun die Reise fortsetzen.

klettern hindurch bis zum Lagerhaus. Bevor Sie den Sanitäter zu Hilfe holen, müssen zur Sicherheit erst alle Black-Ops aus dem Weg geräumt werden. Dann erst zerschießen Sie den Holzbalken vor der Tür und geleiten den Sanitäter zu dem Pionier, der sich hinter dem Tor befindet. Nun schweißt Ihnen der Pionier die Tür auf. (Vorsicht, Selbstschussanlage!!!)

Wo ist das Schienenfahrzeug?

Wenn Sie mit Ihren Kollegen die Lagerhalle „gesäubert" haben, legen Sie den Hebel um und gelangen so in den U-Bahn-Schacht. Dort finden Sie eine Weiche (rotes Schild mit einem Pfeil), die Sie durch einen Schuss umlegen müssen. Gehen Sie danach weiter, bis Sie einen Schalter erreichen, mit dem Sie das Tor öffnen können. Ist das Tor geöffnet, setzen Sie mit dem Schienenfahrzeug Ihren Weg fort.

Das Tor am Ende des U-Bahn-Schachts ist verschlossen und aus dem Raum daneben führt keine Tür hinaus!

Am Ende der Bahnstrecken werden Sie schon von einem einzelnen Black-Op erwartet.

Klettern Sie durch das zerbrochene Fenster und schieben Sie die Metallkiste an das in den Raum ragende Rohr, um hinaufsteigen zu können.

Wir sind nicht allein (We are not alone)

Was soll ich tun, wenn ich Gordon Freeman treffe?

Jetzt treffen Sie zum ersten Mal auf Gordon Freeman, der sich auf dem Weg zum Teleporter befindet. Vergeuden Sie keine Munition an Freeman, da Sie ihn doch nicht töten können.

Nach einer gewissen Zeit bricht der Laufsteg am anderen Ende des Raumes herunter; springen Sie darauf und

Waffen

Die neuen Waffen bieten durch ihre zwei Schussmodi neue Möglichkeiten. Hier werden die wichtigsten Neuerungen und deren Wirkungen auf die Gegner beschrieben.

Rohrzange u. Messer: (Waffe 1.1)



Die Rohrzange sollten Sie nicht unterschätzen. Bei langsameren Gegner bietet diese eine gute Alternative zu Waffen, die kostbare Munition benötigen. Im ersten Modus führt sie mittelschwere Hiebe aus und im zweiten einen sehr langsamen, aber dafür äußerst kräftigen Hieb. Das Messer ist zwar nicht besonders effektiv, dafür können Sie in kurzer Zeit wesentlich mehr Angriffe ausführen als mit der Rohrzange. Besonders bei „Face-Huggern" zeigt diese Waffe große Wirkung. Wenn Sie von einem angesprungen werden, können Sie ihn mit dem Messer prima aus der Luft holen.

Seilwerfer: (Waffe 1.3)



Mit dem Seilwerfer können Sie Abgründe überwinden oder Höhen erreichen, die sonst unerreichbar wären. Außerdem haftet die „Zunge" nur an organischen Dingen, was aber bei den „Face-Huggern" gut wirkt. Durch die Zunge wird der Gegner herangezogen und angeknabbert. Bei größeren Gegnern sollten Sie aber beachten, dass diese sich immer noch wehren können.

Desert Eagle: (Waffe 2.2)



Die Desert Eagle zeichnet sich durch ihre hohe Durchschlagskraft aus. Im ersten Schuss-Modus ist die Feuerrate zwar etwas langsam, dafür aber äußerst genau, was Sie für den Kampf auf größere Distanz prädestiniert. Sind Sie jedoch in schmalen Gängen unterwegs, sollten Sie den zweiten Schuss-Modus wählen, um von der höheren Feuerrate zu profitieren.

Maschinengewehr: (Waffe 6.1)



Stehen Sie vor Massen von Gegnern und sind allein? Mit dieser Waffe kein Problem. Durch ihr großes Magazin, der Durchschlagskraft und der Feuergeschwindigkeit ist sie das Nonplusultra unter den Tötungswerkzeugen. Einziger Nachteil ist der immense Rückstoß und die Streuung.

Displacer: (Waffe 6.2)

Für einen starken, aber langsamen Gegner wie z.B. den Voltigore, ist diese Waffe hervorra-



gend geeignet. Denn alles, was sie trifft, löst sich in seine Bestandteile auf. Achten Sie jedoch darauf, dass Sie nicht in den Wirkungskreis des aufschlagenden Projektils geraten, da Sie sonst selber Schaden nehmen. Im zweiten Modus werden Sie in die Parallelwelt Xen teleportiert. Hier finden Sie meist Erste-Hilfe-Taschen für die Gesundheit oder Batterien für Ihre Weste. Es kann aber auch sein, dass Sie über einen Abgrund teleportiert werden und zu Tode stürzen.

Scharfschützengewehr: (Waffe 6.3)



Die Distanzwaffe schlechthin. Mit dieser Waffe spielt es keine Rolle, ob Sie den Kopf oder ein anderes Körperteil treffen. Jeder Treffer ist tödlich. Gehen Sie jedoch sparsam mit der Munition um, da sie selten zu finden ist.
TIPP: Wenn Sie die Zieloptik des Scharfschützengewehrs auch bei anderen Waffen nutzen möchten, sollten Sie den Zoom einstellen, abspeichern und erneut laden. Nun ist standardmäßig die Weitsicht aktiviert. Um das wieder aufzuheben, müssen Sie das Gewehr erneut anwählen und die Weitsicht wieder ausschalten.

Spore-Launcher: (Waffe 7.1)



Der Spore-Launcher ist ebenfalls eine der stärkeren Waffen. Im ersten Modus wird ein Geschoss ausgelöst, das beim Aufprall explodiert. Im zweiten Modus prallt die Spore von Gegenständen ab und explodiert nach einiger Zeit. Es sei denn sie trifft einen Gegner, denn dann explodiert sie sofort.
Einer der Vorteile dieser Waffe ist, dass die Munition in kleinen grünen Pflanzen wächst. Wenn Sie also auf eine dieser Pflanzen treffen, dann nehmen Sie sich ruhig die Zeit, um Ihre Vorräte an Sporen aufzufrischen.

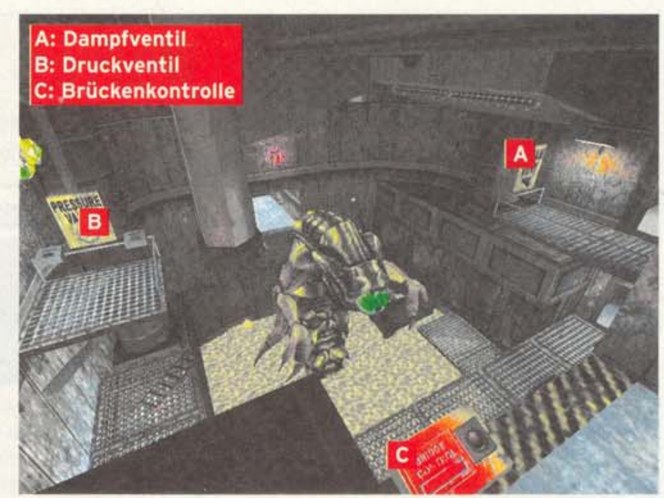
Shockrifle: (Waffe 7.2)



Diese Waffe eignet sich hervorragend zur Bekämpfung kleinerer Gegner, für die ein Schuss aus der MP Verschwendung wäre, da sich die Energie dieser Waffe nach einiger Zeit wieder auflädt. Bei einer größeren Anzahl Gegner kann das langsame Aufladen jedoch zur Falle werden.




BITTE NICHT KLOPFEN Auf dieser Seite der Scheibe sind Sie sicher. Sie müssen aber mit dem Rad das Gitter öffnen und dort durchschwimmen.



SCHAU MIR IN DIE AUGEN, KLEINES Nur das Drücken von Hebeln und Schaltern verhilft Ihnen dazu, dieses garstige Vieh in den Ruhestand zu schicken.

laufen Sie dann zu dem Licht, welches Sie nach Xen teleportiert.

Die Tiefe (Crush Depth)

Wie umgehe ich den schwimmenden Alien?

Beim Wasserbecken sollten Sie einfach an dem schwimmenden Alien vorbeitauchen, anstatt sich in ein Gefecht einzulassen. (Das gilt auch für die nachfolgenden schwimmenden Aliens)

Kann ich die Strahlen ausschalten?

Später kommen Sie zu einem Gang, in dem Strahlen den weiteren Weg blockieren. An der Wand dahinter befindet sich ein Sicherungskasten, den Sie zerschießen müssen, um Ihren Weg fortzuführen.

Gefährliche Realität (Vicarious Reality)

Die Tür bei den beiden Riesen-Aliens lässt sich nicht öffnen!

In der Halle, in der sich die beiden Riesen-Monster befinden, müssen Sie sich unbedingt im Schleichmodus durch den Raum bewegen. Dadurch ziehen Sie nicht die Aufmerksamkeit der Aliens auf sich.

TIPP: Falls Ihnen diese Wesen doch auf die Schliche gekommen sind, setzen Sie am besten Handgranaten ein, um die Gegner abzulenken.

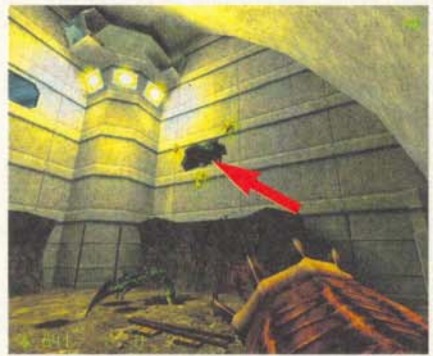
Um weiterzukommen, müssen Sie mit dem Seilwerfer auf die grünen Flächen in dem eingestürzten Teil der Wand, oberhalb der Halle, schießen. Dadurch gelangen Sie in einen Lüftungsschacht, durch den Sie Ihre Flucht aus dieser Hölle fortsetzten können.

Wurmloch (Pit Worm's Nest)

Wie töte ich den Wurm mit dem großen Auge?

TIPP: Wenn Sie dicht an dem Riesenwurm vorbei müssen, sollten Sie zuerst ein paar Mal auf dessen Auge schießen. Das bewirkt, dass er sich für kurze Zeit zurückzieht und Sie sicher an ihm vorbeikommen.

Bei dem Zwischengegner müssen Sie auf die untere Ebene springen, durch die rechte Tür gehen und unter der eingestürzten Treppe durch den Lüftungsschacht kriechen. Gehen Sie nun durch die Tür mit der Aufschrift „Waste Station 03" und öffnen das Dampfventil. Anschließend folgen Sie dem Weg durch die Tür „Waste Station 02" über die Kisten hinweg und schalten die Müllpresse ein. Durch die nun freigelegte Öffnung im


QUIET, PLEASE Mit dem „Haken" ziehen Sie sich durch das Loch in der Wand, den einzigen Ausgang.



KÜHLES NASS Springen Sie über die Brüstung (A) in das Wasser. Schwimmen Sie auf die andere Seite, um sich anschließend mit Hilfe des Hakens an der grünen Masse (B) hochzuziehen. Nun zünden Sie den Sprengsatz (C).

Boden springen Sie nach unten und aktivieren die Pumpe. Mithilfe des ansteigenden Wassers gelangen Sie zurück durch das Gitter. Beim Gegner benutzen Sie den Seilwerfer, um an das Druck-Ventil zu gelangen. Danach geht es durch die Tür „Waste Station 01" zum Schalter für den „Toxic Waste Flush". Um nun unbeschadet zum „Bridge Control"-Schalter zu kommen, müssen Sie die eingestürzte Treppe auf der linken Seite mit der Kombination „SPRUNG-DUCKEN-SPRUNG" (siehe Kasten: „Sprung-Techniken") hinaufklettern.

Foxtrot Uniform

TIPP 1: Beim MG-Nest befinden sich Sprengstoffkisten. (Darauf schießen)

TIPP 2: Im Hof (beim Scharfschützen!) sollten Sie keinen Sprengstoff benutzen, da der ganze Bereich vermint ist.

Springen Sie an der linken Seite über das Geländer ins Wasser und schwimmen Sie bis zum anderen Ufer. Dort ziehen Sie sich mit Hilfe des „Hakens" aus dem Wasser und betätigen den Auslöser für die auf der Brücke deponierten Sprengsätze. Dadurch vernichten Sie das Monster und legen einen Kanal in der Brücke frei, durch den Sie Ihre Reise fortsetzen.

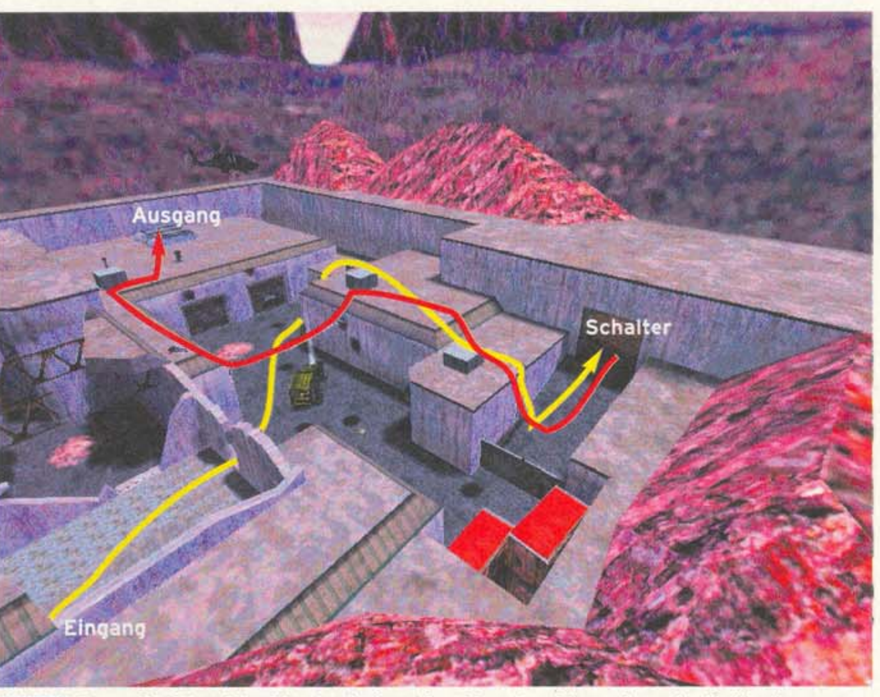
Das Paket (The Package)

Welcher Weg führt zu der Kanone auf dem Dach?

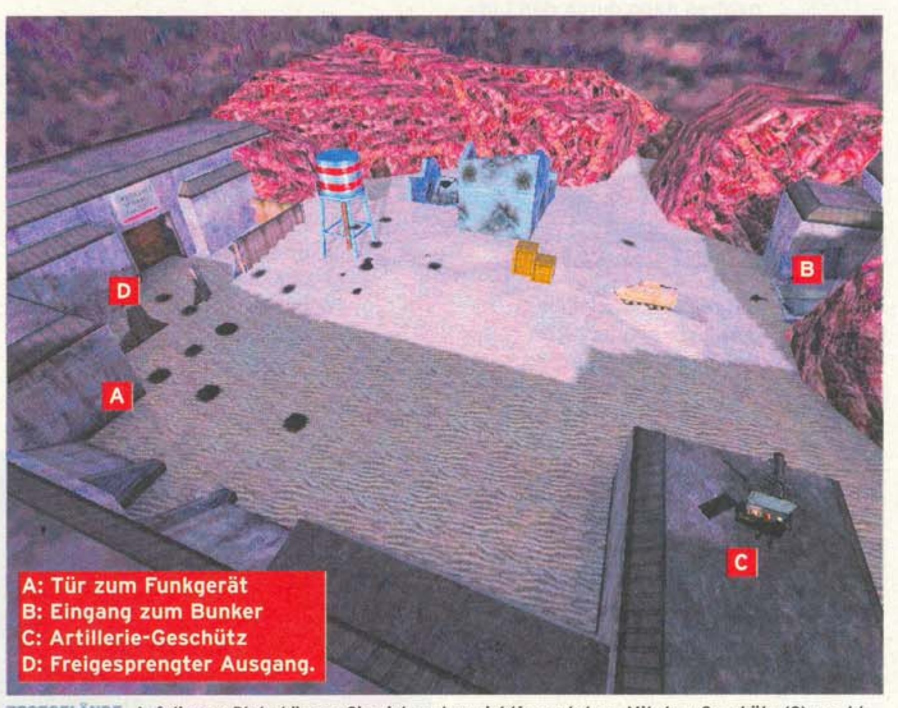
Auf dem Hof der Storage-Facility treffen Sie auf ein Artilleriegeschütz. Hier ist es ratsam, das Scharfschützengewehr einzusetzen (besonders, wenn Sie Ihre Kollegen im Schlepptau haben). Falls Sie keine Munition dafür haben oder diese einfach sparen wollen, sollten Sie über den Platz laufen und durch die Tür (hinten rechts) flüchten. Wenn Sie den Funkspruch erhalten haben, laufen Sie auf das gegenüberliegende Gebäude zu und springen in den jetzt offenen Bunker. Dort gelangen Sie über die Kisten in einen Kabelschacht. Wenn Sie auf dem Dach bei der Kanone sind, feuern Sie mit der Kanone ein Loch in den Zaun. Erledigen Sie die nun aus dem Tor stürmenden Gegner, dann geht es weiter durch die Tür hinter dem Zaun.

Wie komme ich an dem kreisenden Helikopter vorbei?

Nachdem Sie durch die Tür gegangen sind, treffen Sie in dem folgenden Hof auf zwei „Shocktrooper" und einen „Voltigore". Laufen Sie kurz in die Mitte des Hofs und wieder zurück durch den Gang, bis die vorherige Map wieder geladen wird. Dort verstecken Sie sich für kurze Zeit hinter der Ecke und gehen dann wieder zurück. Betreten Sie aber nicht den Hof, bevor der Hubschrauber das Feuer eingestellt hat. Wenn alle Aliens erledigt sind, schnappen Sie sich Ihr Scharfschützengewehr oder eine andere Waffe und holen den Helikopter vom Himmel.



AIRBORN Bevor Sie sich auf den Weg durch dieses Areal begeben, ist es ratsam den Helikopter vom Himmel zu holen. Schalten Sie danach aber den Strom für das Kabel aus, um nicht gegrillt zu werden.



TESTGELÄNDE Auf diesem Platz können Sie sich mal so richtig austoben. Mit dem Geschütz (C) macht die Jagd auf Gegner erst so richtig Spaß, denn Ihnen steht unendlich viel Munition zur Verfügung.

Weiter geht es dann über die Dächer durch das Tor, wo sich der Sicherungskasten befindet. Schalten Sie ihn aus, um über das Kabel das andere Hausdach zu erreichen. Und weiter geht es durch den auf dem Dach befindlichen Lüftungsschacht.

Garage

Wenn Sie die Garage erreicht haben, säubern sie zuerst das erste Parkdeck. Laufen Sie dann die Auffahrt herunter, an den Aliens vorbei und verstecken sich am Ende dieses Decks links hinter den Kisten. Auch hier gilt es abzuwarten, bis sich der Lärm gelegt hat. Jetzt können Sie die übrig gebliebenen Gegner auslöschen, die Dank des Black-Ops-Einsatzes, der eigentlich Adrian galt, nicht mehr so zahlreich vorhanden sind. Über den parkenden Wagen hinweg geht es dann durch den Lüftungsschacht.

Wo befindet sich die Bombe?

Bevor der Wachmann Ihnen öffnet, müssen Sie links von der Tür durch den kleinen Spalt im Zaun gehen und die Bombe entschärfen.

Weltuntergang (Worlds Collide)

Gibt es einen Weg, der aus der Halle hinausführt?

Haben Sie sich endlich durch die gegnerverseuchten Hallen gekämpft, entdecken Sie ein Förderband, an dessen Seilen Kisten transportiert werden. Klettern Sie rechts von der MG-Stellung über die Kisten und springen Sie am anderen Ende wieder hinunter. Passen Sie den richtigen Zeitpunkt ab, um von Ihrer jetzigen Position aus zu der schräg gegenüberliegenden Nische vorzudringen. (ABSPEICHERN) Von hier aus können Sie dann einen Eingang sehen, zu dem Sie als Nächstes laufen.

Wenn Sie bei der Halle mit den unter der Decke schwingenden Kisten angelangt sind, verweilen Sie hier solange, bis die Gefechte beendet sind. Außerdem haben Sie hier eine wunderbare Scharfschützen-Stellung.

Endgegner

TIPP: In der Wasserstelle können Sie Ihre Lebensenergie beliebig oft bis zum Maximum auffrischen.



JEDER GEGEN JEDEN In dieser Lagerhalle leisten sich die „Men in black" einen erbitterten Kampf gegen die Voltigores. Da sollten Sie sich besser heraushalten und abwarten, bis eine Partei gewonnen hat.

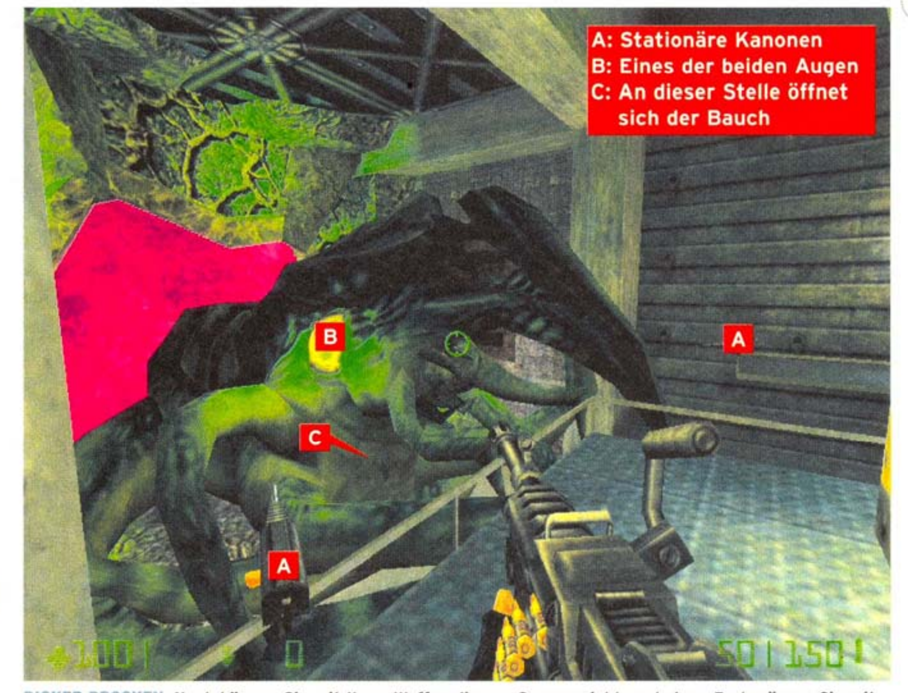
Muss ich auf ein bestimmtes Körperteil schießen, damit der Endgegner stirbt? Wenn ja, auf welches?

Klettern Sie das von der Decke herabhängende Seil hinauf und gehen Sie dann in den Nebenraum zu der stationären Kanone. Mit dieser müssen Sie einen Strahl in das grünlich leuchtende Auge des Gegners abfeuern, bis dieses sich schließt. Das Gleiche müssen Sie mit der zweiten Kanone auf der anderen Seite tun.

Die Öffnung im Bauch des Gegners

Wenn sich beide Augen geschlossen haben, öffnet sich beim Endgegner ein Loch im „Bauch", in das Sie schießen müssen, bis der Alien zu schreien anfängt und sich aufbäumt. Das müssen Sie insgesamt vier Mal wiederholen, bis er das Zeitliche segnet. Nach dem zweiten Mal wird der Steg zwischen den beiden Kanonen zerstört. Benutzen Sie einfach den Seilwerfer, um die andere Seite zu erreichen.

Lars Theune



DICKER BROCKEN Noch können Sie mit Ihren Waffen diesem Gegner nichts anhaben. Erst müssen Sie mit den beiden Kanonen (A) in die Augen (B) schießen, um danach mit dem MG den Bauch (C) zu durchsieben.

Tomb Raider 4

Mit dem zweiten Teil unserer Komplettlösung sollten Sie keine Schwierigkeiten haben, das Finale zu erreichen.

FAKTEN ■ ENTWICKLER Core Design ■ VERTRIEB Eidos Interactive ■ PREIS ca. DM 90,- ■ ERSCHEINUNGSTERMIN Bereits erhältlich ■ USK Ab 16 Jahren

Sind Sie auch schon so gespannt darauf, wie das Abenteuer um die Götter Seth und Horus ausgehen wird? Wir helfen Ihnen natürlich auch diesmal mit vielen Karten und Tipps weiter.

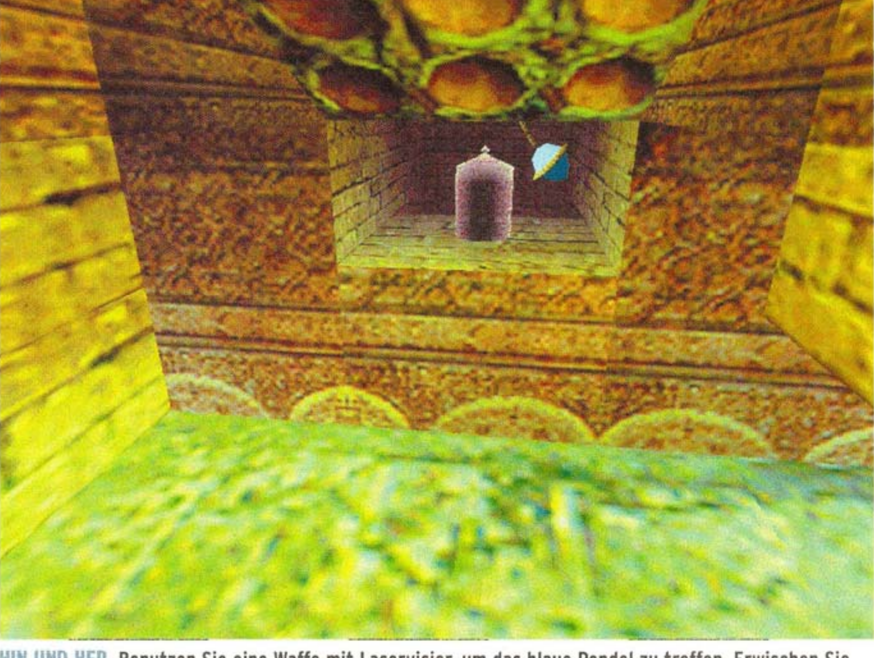


AUF DER CD-ROM!
Spielstände zu *Tomb Raider 4*. Einfach kopieren und loslegen.

Die Stadt der Toten ▮ Secrets: 2

Ich stehe vor verschlossenen Toren!

Fahren Sie bis zu dem kleinen Sandhaufen. Von dort zu Fuß an den Schussanlagen hinter dem Bogen vorbeisprinten. Ziehen Sie die Leiche vom Gitter (1) herunter. Zurück und durch eine Nische (2) kriechen. Bei dem Hebel führt ein Loch in der Decke wieder zur Kammer mit der Leiche (a). Dort in den Gang (3) vordringen, wo ein weiterer Hebel auf seine Betätigung wartet.



HIN UND HER Benutzen Sie eine Waffe mit Laservisier, um das blaue Pendel zu treffen. Erwischen Sie den Behälter, werden Heuschrecken freigesetzt, die Ihrer Gesundheit gar nicht gut bekommen.

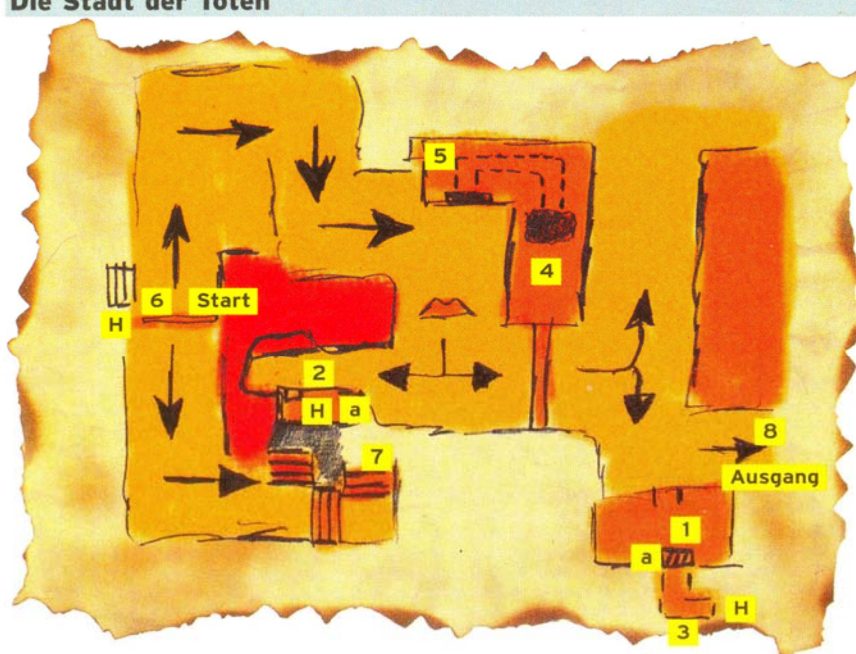
Die Hebel wurden gedrückt, aber es passiert nichts!

Mit dem Motorrad geht es über den kleinen Sandhügel auf den Absatz (4). Der Boden bricht dort ein, fahren Sie einfach den Gang entlang, bis Sie die Mauer durchbrechen. Springen Sie nun hinab ins Wasser (5).

Das Wasserbecken bei dem Hebel!

Nach dem Wasserbad findet Lara einen Leichnam am Boden. Schauen Sie sich gut um, an einem schmalen Spalt können Sie hangeln und eine Nische erklimmen. Der Schuss auf das Pendel setzt einen Geist frei. Entkommen Sie durch das Wasser und kehren Sie wieder zum Becken zurück. Die Oberfläche ist jetzt gefroren und der Hebel erreichbar.

Die Stadt der Toten



Bestiarium

Für die neuen Gegner benötigen Sie auch neue Taktiken. Also aufgepasst!

Soldaten
Ab dem Level „Die Stadt der Toten" vermehrt anzutreffen. Mit dem Revolver genügen zwei Treffer, um siegreich zu sein.

Stier-Halbgott (Minotaur)
Immun gegen Waffen. Nur die schnelle Flucht hilft. Sie können ihn aber austricksen.

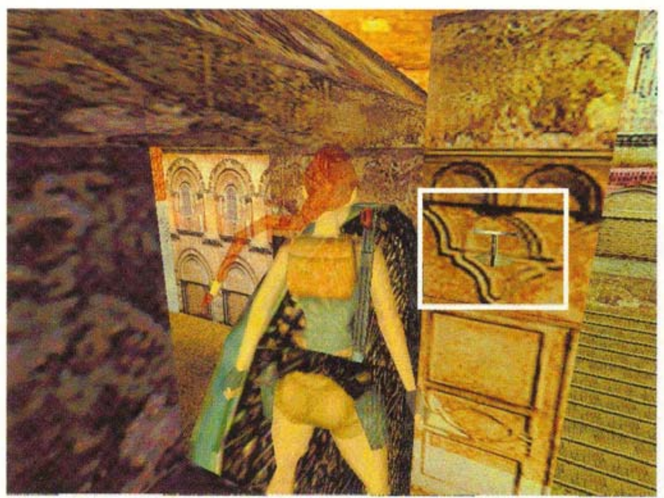
Fliegende Skarabäen
Gegen diese riesigen Brummer wirken die Uzis oder der Revolver am besten.

Riesenungeheuer
Das feuerspuckende Riesenmonster lacht nur über Laras Waffen. Weichen Sie daher mit schnellen Vorwärtsrollen und Sprüngen den Attacken aus, um schnell zu entkommen.

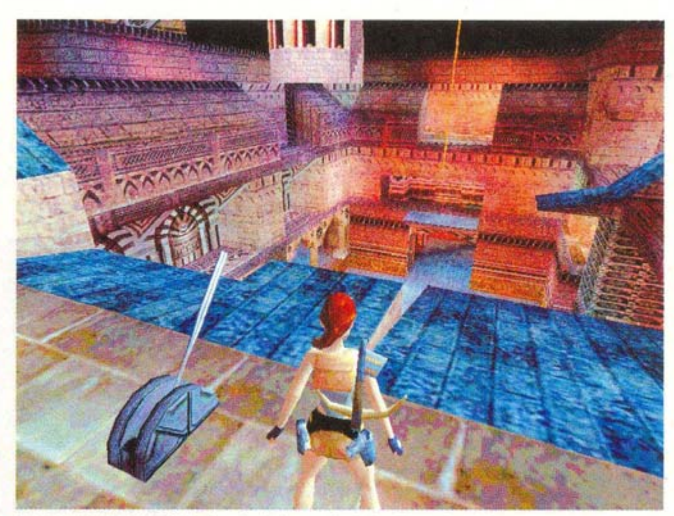
Kreuzritter
Die untoten Edelmänner sind wie die Mumien sehr langsam. Laufen Sie ihnen einfach davon. Sparen Sie lieber Ihre Munition.

Riesenskorpion
Mit der schweren Granatmunition genügt ein Treffer. Ansonsten machen der Revolver oder das Schrotgewehr ebenfalls eine gute Figur.

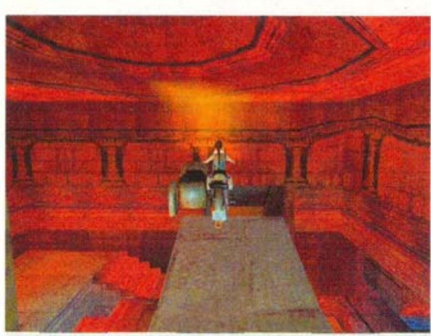
T



GUT HINSCHAUEN Der kleine Hebel ist etwas schwierig zu erkennen. Mit einem genauen Sprung von der Kante schaffen Sie es, ihn zu erreichen.



TRICKREICH Mit Hilfe des Schalters wird das Monster eingesperrt. Per Seilschwung lassen sich sowohl Ausrüstung als auch der Ausgang erreichen.



SPRUNG INS UNGEWISSE Die Nische gegenüber ist nicht gerade groß! Abspeichern ist angesagt.

Der Weg endet an einem Vorsprung, wohin jetzt?

Sie befinden sich auf einem Vorsprung über dem Startpunkt des Levels. Blicken Sie zum großen Eisentor (6). Sie müssen den Hebel an der Wand im Sprung erreichen und festhalten.

Was geschieht, nachdem ich das Gittertor geöffnet habe?

Fahren Sie zu den Treppen (7). Oben springen Sie mit dem Motorrad über die Rampe. Auf der anderen Seite wartet ein Hebel. Zurück bei den Treppen ist jetzt ein Steinblock zu sehen. Klettern Sie auf den Stein, um in den Gang zu springen. Zerstören Sie die Schussanlagen auf den Dächern. Ein Hebel auf dem letzten Dach öffnet das Tor zum Levelausgang (8).

Die Tulun-Moschee ▮ Secrets: 2

Der Minotaur ist zu stark für mich!

Durchqueren Sie die Moschee (1) und gehen Sie zu dem Minotauren bei dem Holzrad (2). Locken Sie ihn in die Halle der Moschee. In der Nähe der Tür befinden sich Pfeiler (3), die Ihnen Schutz gewähren. Arbeiten Sie sich dann auf das Dach des Gebäudes vor (4). Der dortige Hebel sperrt das Monster kurz ein. Nutzen Sie die Zeit, um schnell zu Laras Motorrad zurückzukehren. Springen Sie über die Schlucht (5), öffnen Sie das Tor mit Hilfe des Holzrades und klettern Sie hoch zum Tor der Zitadelle (6).

Das Tor zur Zitadelle ▮ Secrets: 1

Ich kann die Viecher in diesem Level nicht bekämpfen!

Versuchen Sie erst gar nicht, eine Waffe gegen die Heuschrecken oder das Riesenungeheuer einzusetzen. Einzig die schnelle Flucht hält Sie am Leben.

Ein Friedhof mit Schaltern, seltsam!

Gehen Sie an der Abzweigung nach rechts über eine Stufe. Auf dem Friedhof gibt es drei nummerierte Schalter am Boden und einen auf dem erhöhten Absatz über der Fackel. Drücken Sie in der Reihenfolge 1, 3, 2, 4.

Was hat es mit den Bodenöffnungen auf sich?

Unter der südlichen Öffnung befindet sich ein Sockel (Brechstange benutzen). Danach wird in der anderen Öffnung ein Hebel zugänglich.

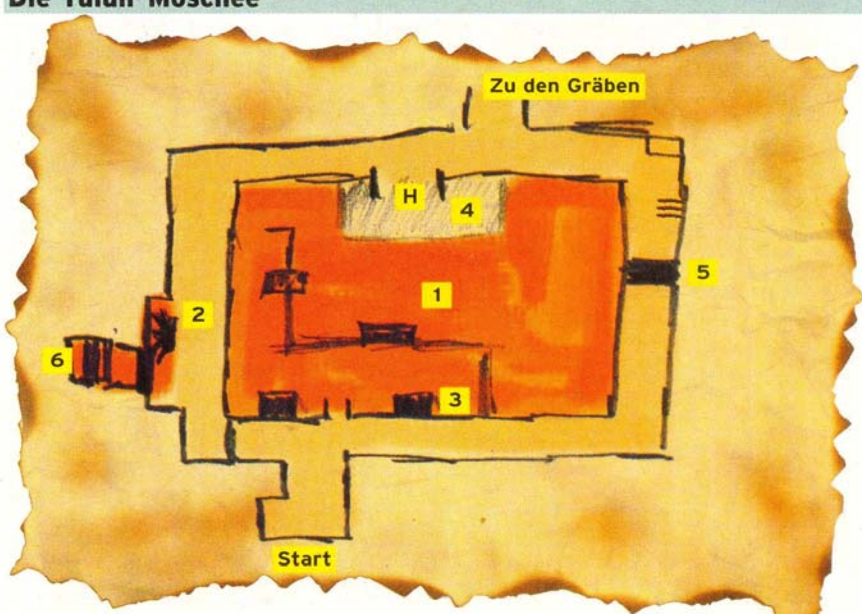
Wo führt das Seil hin?

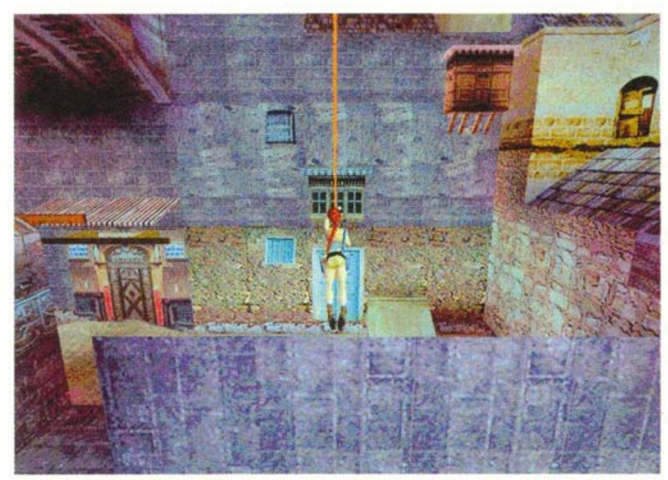
Schwingen Sie sich auf den kleinen Vorsprung an der Hauswand. Es folgt dann eine Hüpf- und Hangelpartie über die kleinen Vordächer entlang der Straße. Die fliegenden Skarabäen werden schnellstens mit der Uzi bekämpft.

Am Ende des Korridors ist nur eine tiefe Schlucht!

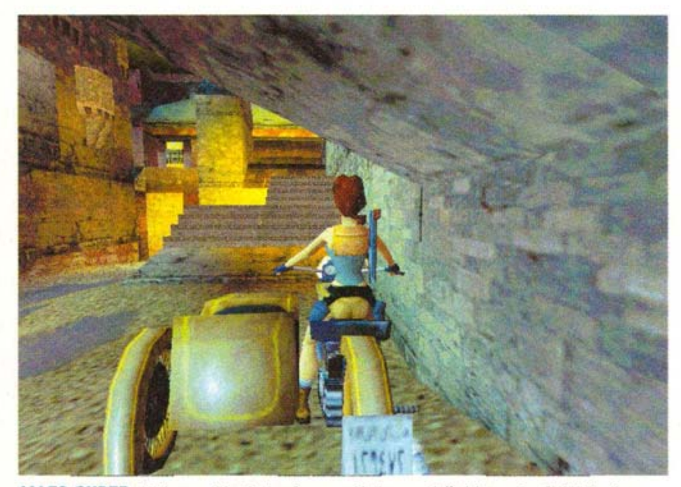
Führen Sie einen Anlaufsprung in Richtung des beleuchteten Durchganges (rechts) aus. Hinter dem LKW liegt eine blaue Flasche am Boden (wichtig). Damit geht es zurück zu dem verwundeten Soldaten.

Die Tulun-Moschee





ICH HÄNG'IN DEN SEILEN Direkt vor Lara ist ein kleiner Vorsprung (über der blauen Tür). Dort angelangt, greift ein riesiger, fliegender Skarabäus an.



ALLES SUPER Nehmen Sie Anlauf, um mit der gedrückten „Sprint" Taste über die Treppe auf den Absatz zu springen. Danach geht's zu Fuß weiter.

Die Gräben/Tulun-Moschee ▌Secrets: 0

Der Minotaur wartet immer noch bei der Moschee auf mich!

Ignorieren Sie erneut das Monster. Geben Sie Gas und fahren mit dem Motorrad durch den Torbogen, der in die Gräben führt (s. Karte „Die Tulun-Moschee").

Was ist mein Ziel in den Gräben?

Nach Ihrer Ankunft halten Sie sich rechts. Der bewachte Weg hinter der Palme führt in eine Kammer mit Selbstschussanlage.

Die Selbstschussanlage ist unüberwindbar!

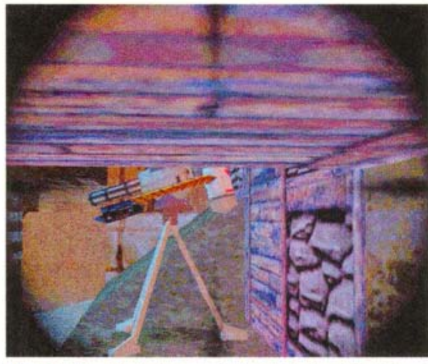
Die automatische Waffe lässt sich mit einem Trick ausschalten. Gehen Sie sofort rechts in Deckung und kriechen dicht an den Barrikaden entlang, bis in die hintere linke Ecke. Überprüfen Sie, ob das Radar des Maschinengewehrs auf den Eingang gerichtet ist. Ist das der Fall, stehen Sie auf und benutzen eine Waffe mit Zieleinrichtung, um auf den Tank an der Schussanlage zu feuern.

Was finde ich in den Gräben?

Noch mehr Soldaten und Schussanlagen machen Lara das Leben schwer. Sie finden in einer Kammer die gesuchte Codekarte und später bei dem Jeep ein Ventil unter der Motorhaube.

Das Ventil habe ich. Was kommt als nächstes?

Kombinieren Sie das Ventil mit der Nitro-Flasche und bauen Sie den „Booster" in das Motorrad ein. Kehren Sie nun zur Tulun-Moschee zurück. Durch den Supersprit können Sie jetzt über die kleine Treppe auf einen Vorsprung hopsen.



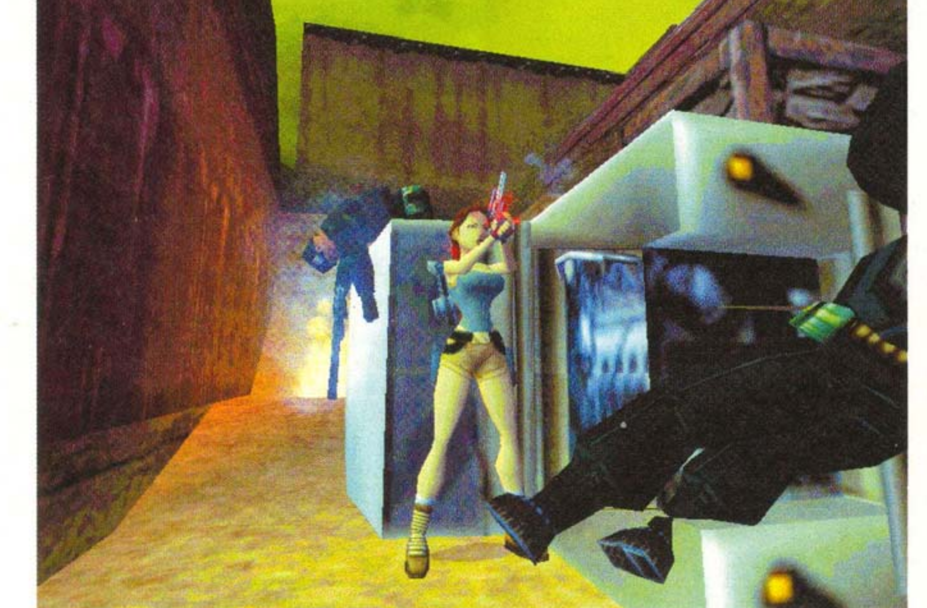
ANVISIERT Ein Schuss auf den Tank der Selbstschussanlage macht den Gang dahinter frei.

In den Lagerräumen stoße ich nur auf Soldaten!

In einer dunklen Ecke liegt eine Fackel am Boden, die im tiefer gelegenen Gang entzündet werden kann. Suchen Sie danach den großen Raum mit der Sprinkler-Anlage auf. Lösen Sie den Feueralarm mithilfe der Fackel aus.

Wie knacke ich das Vorhängeschloss?

Betätigen Sie den neu zugänglichen Hebel. In der unteren Etage können Sie jetzt über die Kisten in einen Nebenraum klettern. Das dortige Vorhängeschloss wird mit einem Schuss aus dem Revolver geknackt (Visier benutzen). In dem kleinen Wandloch dahinter befindet sich ein wichtiger Schlüssel.



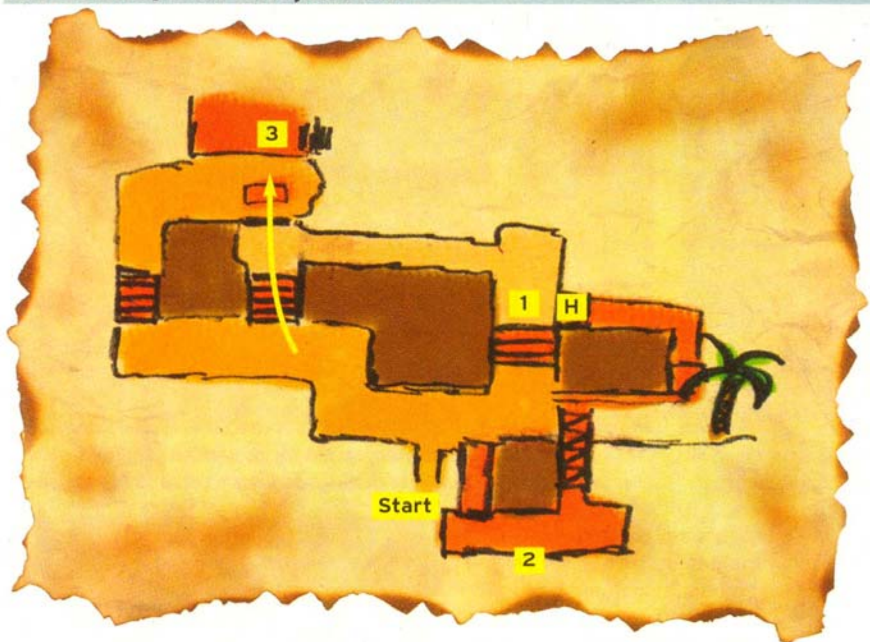
SHOOTING STAR Sobald Sie sich dem Jeep nähern, werden Sie überfallen. Mit der Brechstange können Sie nach dem Kampf die Motorhaube aufhebeln, um ein Ventil auszubauen.



NO SMOKING Lösen Sie mit der brennenden Fackel die Sprinkleranlage aus, um eine Tür zu öffnen.

T

Die Gräben/Zum Straßenbasar



Die Gräben/Zum Straßenbasar ▮ Secrets: 0

Ich stehe ratlos an den Treppen herum!

Blicken Sie am Start in Richtung Palme. An der linken Hauswand ragt ein kleiner Vorsprung heraus, den Sie mithilfe einer mit Visier ausgestatteten Waffe zerstören. Danach wird der Hebel gedrückt (1). Eine kleine Hangeleinlage führt Sie auf ein Dach mit verschlossener Stahltür (2). Benutzen Sie den Schlüssel aus den Lagerhallen. In der Nische gegenüber hilft erneut das Laservisier, um den roten Knopf als Ziel erfassen zu können. Sollte Ihnen das Zielen zu fummelig sein, benutzen Sie die Explosiv-Ammo der Armbrust.

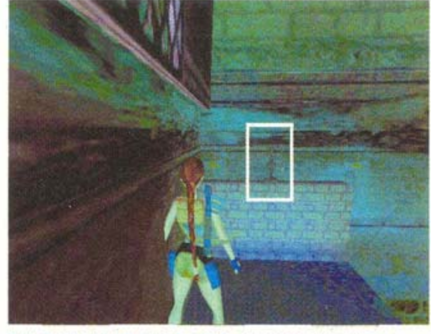
Was bewirkt der rote Schalter?

Besteigen Sie Ihr Motorrad und flitzen Sie mit Nitro-Unterstützung durch das nun offene Tor zu dem Vorsprung (3). An der Sprossenwand klettern Sie nun hoch zum Straßenbasar.

Der Straßenbasar ▮ Secrets: 1

Der Verwundete hat mir den Detonator überlassen!

Hinter dem Auto liegt ein Wagenheber und auf einem der Tische eine Kurbel. Der Gang links von dem roten Knopf (natürlich drücken!) führt Lara auf das Dach. Kombinieren Sie die Kurbel mit dem Wagenheber und benutzen Sie diesen unterhalb der verschlossenen Luke.



DIE HUBKRAFT SCHAFFT'S Mithilfe des Wagenhebers können Sie die verschlossene Luke öffnen.



FEST SCHIEBEN, MÄDCHEN Räumen Sie den Weg frei, um den Blitzableiter in Position zu bringen.

Auf dem Dach schlagen ständig Blitze ein.

Rechts hinter dem Blitzeinschlag steht eine Kiste mit trichterförmigem Aufsatz. Schieben Sie diesen Blitzableiter auf die Einschlagstelle. Danach über die Brücke hinüber zur Sprossenwand springen.

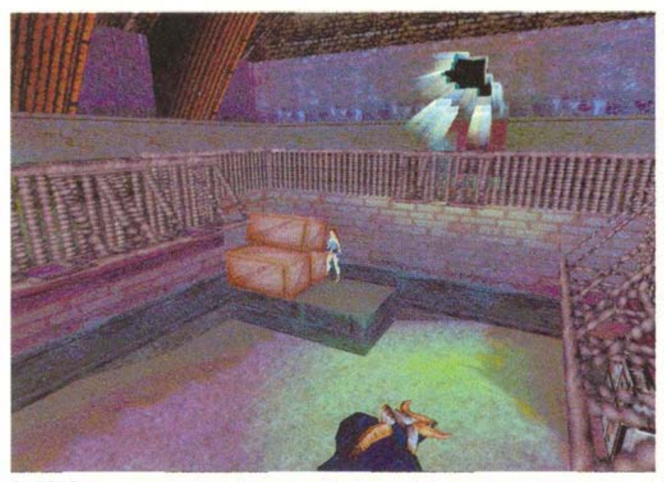
Ich stecke im Hof mit dem Stier fest!

Nach der Kletteraktion landen Sie in einem Hof. Im Seitengang liegt der kopflose Leichnam eines Soldaten mit den Minendaten. Im Hof taucht ein Stier auf, wie Sie ihn schon aus dem Semerkhet-Level kennen. Stellen Sie Lara vor die hellbraunen Kisten in der Ecke und springen Sie rechtzeitig weg. Der Stier sollte durch seinen Aufprall einen Durchgang zur Flucht freilegen.

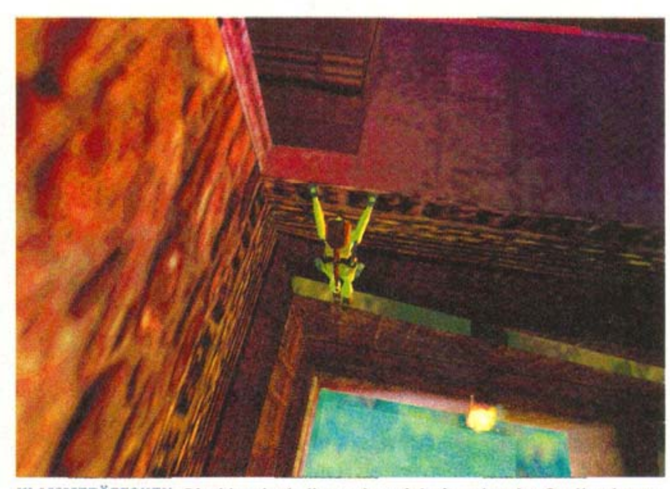
Ich komme wieder bei der Palme im Level „Die Gräben" heraus!

Marschieren Sie zur Sprossenwand, die in den Straßenbasar führt. Benutzen Sie die zweite Tür in der Werkstatt, um zum Minenfeld vorzudringen. Der Detonator wird mit den Minendaten kombiniert und schon ist die Minengefahr gebannt. Der rote Schalter öffnet eine Tür, hinter der noch immer das Motorrad auf Lara warten sollte.

BRILLE NÖTIG Kaum zu erkennen ist die kleine Felsnase, die Laras Hangelstrecke blockiert. Benutzen Sie eine Waffe mit Visier, um sie zu zerstören. Erst dann können Sie später dort weiterhangeln.



EL TORO Bringen Sie den Stier dazu, dass er auf die Kisten in der Ecke zustürmt. Sind sie durchbrochen, können Sie dem Rindvieh entkommen.



KLAMMERÄFFCHEN Direkt unterhalb von Lara ist ein schmaler Spalt erkennbar. Abwechselndes Fallenlassen und Festhalten bringt Sie nach unten.

Welche Route muss ich mit dem Motorrad nehmen?

Fahren Sie durch die eben geöffnete Tür um die Ecke. Der Sprung mit Vollgas und Nitro-Hilfe lässt Sie im Level mit dem Riesenungeheuer (Das Tor zur Zitadelle) landen. Brausen Sie zurück zu der Stelle, wo der Verwundete liegt. Endlich kann die Zitadelle betreten werden.

Die Zitadelle ▮ Secrets: 2

Die Hallen mit den Brunnen haben keinen Ausgang!

Zuerst wird der Hebel oberhalb der Treppe im zweiten Brunnenraum (1) betätigt. Nehmen Sie die Fackel aus einer der Nischen, um damit das quer gespannte Seil in Brand zu setzen. In der ersten Halle ist jetzt ein Loch im Boden entstanden (2).

Der Turm verwirrt mich ziemlich!

Der unterirdische Gang führt zu einem Turm (3). Im Nebengebäude (4) hangeln Sie sich nach unten. Die Nische führt in eine weitere Kammer. Mit einem Doppelsprung über die dortigen Steine kann sich Lara an der Treppe (5) festklammern. Die Stufen enden beim nächsten Hebel.

Wie löse ich das Schieberätsel?

Nachdem die Feuerfallen deaktiviert wurden, landen Sie in dem Raum mit den vier Steinsockeln (6). Die Lösung ist simpel. Die Sockel sind auf der Oberseite mit den Buchstaben N, S, E, W. versehen. Natürlich sind damit die vier Himmelsrichtungen gemeint. Positionieren Sie also die Figuren dementsprechend.

Welchen Gang erforsche ich als erstes?

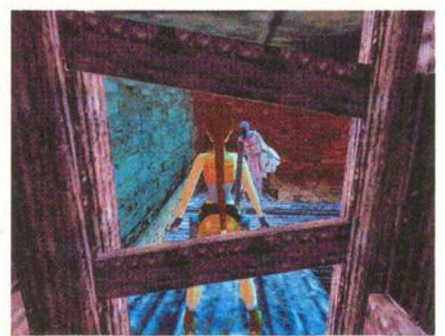
Hinter dem östlichen Gang verbirgt sich ein bewachter Hebel (7). Ist er gedrückt, geht's nach Westen, dort ins Wasser springen (8). Nach Süden tauchen und den Hebel ziehen (9). Durch die nördliche Kammer mit dem Seilzug (10) zurück zum ersten Hebel (7) laufen. Nach dessen Betätigung wieder ins Wasser (8) und im westlichen Gang einen Hebel drücken (11). Jetzt noch den Seilzug (10) ziehen und schon kann es weitergehen (12).



AUSGERICHTET Postieren Sie die Sockel gemäß den Himmelsrichtungen, um das Rätsel zu lösen.

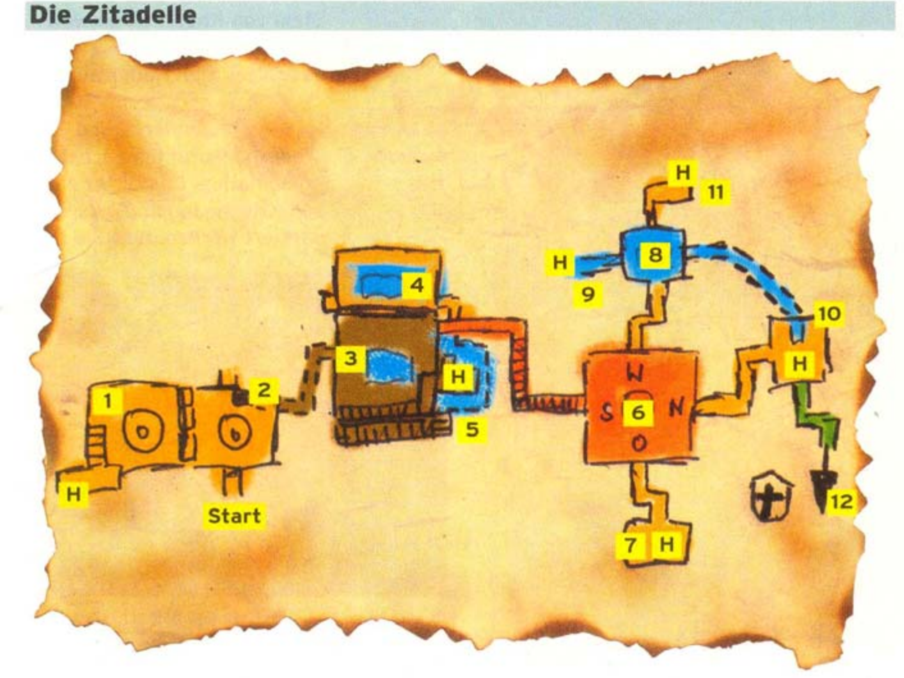
Wie entkomme ich den untoten Kreuzrittern?

Laufen Sie die Holzrampe hoch, bis vor den versperrten Durchgang. Genau wie beim Sphinx-Stier bleiben Sie so lange dort stehen, bis der Gegner hautnah aufgerückt ist. Hebt ein Ritter sein Schwert, springen Sie zur Seite. Der Hieb zerstört die Barrikaden und der Weg ist frei.



GRALSRITTER Keine Ahnung, wie die Ritter hierher kommen, jedenfalls sind sie ziemlich sauer.

Die Zitadelle



T

Der Sphinx-Komplex ❚ Secrets: 1

Das große Tor ist versperrt!

Nach dem Sieg über die beiden Wachen liegt am Boden ein Silberschlüssel für die Seitentür. Aktivieren Sie die beiden Hebel (1), um die Tür zum Canyon zu öffnen. Die Krater sind nur mit exakten Sprüngen zu überwinden.

Wie gelange ich in das graue Gebäude?

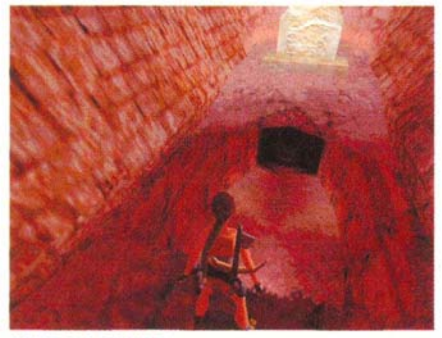
Am Ende des Tals können Sie das Lager betreten. Ziehen Sie das Metallregal zur Seite, um einen Kriechgang freizulegen. In der zweiten Halle ist in einer der Kisten das Blatt eines Spatens versteckt.

Wo finde ich den Spatenstiel?

Durchstreifen Sie den Canyon in Richtung Sphinx (3). Eine bewachte Kiste am zweiten Tor (4) enthält den gesuchten Werkzeugstiel. Vor der Tafel unter der Sphinx können Sie eine Grabung durchführen (5) und durch das Loch zum nächsten Abschnitt gelangen. Später verlassen Sie hier den unterirdischen Bereich wieder, um ein großes Tor (6) zu öffnen.



MÖBELPACKER Und Lara dachte schon, dieser Raum sei eine Sackgasse. Doch nachdem das metallene Regal von der starken Archäologin verschoben wurde, lädt ein kleiner Gang zum Kriechen ein.



HINAB INS DUNKLE Nach einer heftigen Buddelei mit dem Spaten ist der nächste Level in Sicht.

Der Tempel im Tal ❚ Secrets: 1

Wie werden die Stiere am Start ausgetrickst?

Direkt vor den drei Schaltern wachen zwei Sphinx-Stiere (1). Locken Sie jedes der Tiere in eine der verschließbaren Kammern (2).

Keine Ahnung, wie die Hieroglyphen bedient werden!

Links von den drei Schaltern liegt ein Skelett mit einem Papyrusfetzen, der das Alphabet enthält. Drücken Sie demnach in der Reihenfolge „Vogel", „Federn" und „Dreieck". Dadurch wird die erste Kammer (3) zugänglich.

Was bedeuten die farbigen Schächte?

Die Nachtsichtoption Ihres Fernglases macht in den Schächten weitere Kombinationen sichtbar. Drücken Sie als nächstes „Feder", „Dreieck" und „Vogel". Ein Raum mit neun Wandlöchern (4) ist das neue Ziel. Untersuchen Sie an den markierten Wänden (A und B) nur das jeweils rechte Loch. Mit dem Schlüssel des Re geht es wieder zu den drei Schaltern zurück.

Mit welcher Kombination setze ich meine Suche fort?

Drücken Sie „Dreieck", „Feder" und „Vogel" und Sie gelangen in die Halle mit mehreren Krokodilen (5). Betätigen Sie alle vier Wandschalter, um aus der Grube den Stein von Khepri zu entwenden. Der Hebel öffnet wieder das Gitter zum Hauptraum.

Was kommt nach dem Krokodil-Raum?

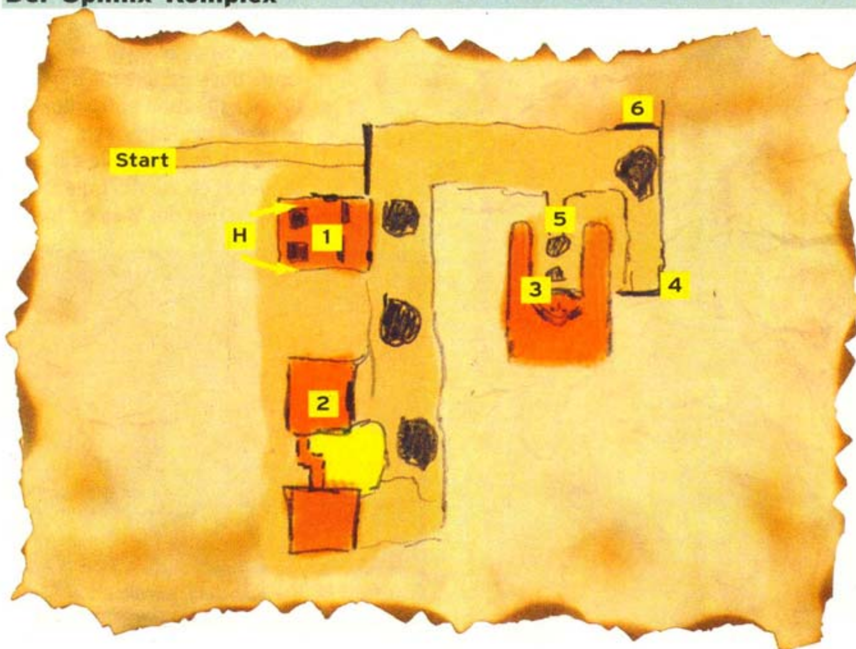
„Vogel", „Dreieck" und „Federn" lautet die nächste Kombination. Das Gitter zu den Kriechgängen (6) kann passiert werden. Was Sie



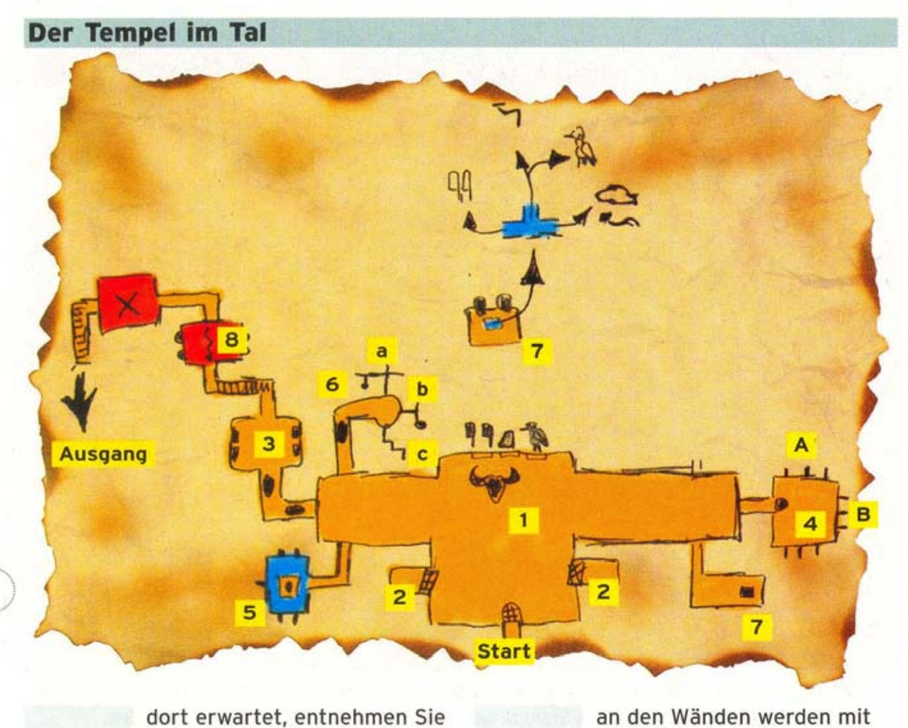
WELCH SCHÖNE FARBEN In den beleuchteten Schächten verbergen sich Buchstabencodes.

Der Sphinx-Komplex





Der Tempel im Tal



dort erwartet, entnehmen Sie bitte unserem Extrakasten „Auf die Knie".

Eine Kombination ist noch übrig!

Als letzte Eingabe wählen Sie „Dreieck", „"Vogel" und „Federn". Vorsicht, die folgende Tauchsequenz (7) ist ziemlich schwierig. Der Kasten „Abgetaucht" sollte helfen.

Das Wasserlabyrinth habe ich überlebt, wo geht es weiter?

Mit den vier Steinen marschieren Sie schnurstracks in die Kammer mit den farbigen Schächten (3). Die Nischen an den Wänden werden mit den Steinen ausgefüllt. Das Gitter ist jetzt offen.

Die Kammer mit den vier Nischen sieht irgendwie gefährlich aus!

Sie müssen sich schnellstens alle vier Statuen einverleiben. Nachdem Sie den Raum (8) betreten haben, winden sich scharfe Klingen von der Decke herab. Hangeln Sie sich dahinter zur nächsten Kammer, wo noch einmal Bodenfallen auf Sie warten. Springen Sie durch den Raum zum Levelausgang.

Auf die Knie

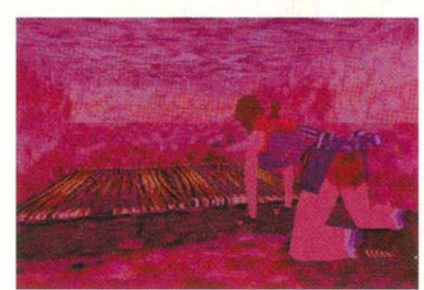
Im Level „Der Tempel im Tal" stoßen Sie auf etliche knifflige Rätsel. Wie Sie ohne Gefahr durch den Abschnitt mit den niedrigen Kriechgängen gelangen, lesen Sie hier.

Auf der Kartenskizze erkennen Sie die Markierungen a, b und c. Dort sind drei Gänge, die Lara nur im Kriechen erforschen kann. Doch Vorsicht, auf dem dunklen Boden sind die Holzflächen nur schwer zu erkennen, unter denen sich meist tödliche Fallen verbergen.

Gang a: Biegen Sie zweimal links ab. In der Nische finden Sie den Stein von Maat.

Gang b: In der rechten Ecke können Sie es wagen, auf ein Holzbrett zu krabbeln. Diesmal ist nämlich ein Secret darunter versteckt. Den Granatwerfer dort können Sie gut gebrauchen.

Gang c: Kriechen Sie in dem letzten Gang nach links, rechts, links und noch mal rechts. Am Ende befindet sich eine Kammer, in der wieder ein Hebel gedrückt werden muss.



AUF DEM HOLZWEG Auch wenn Lara ein Leichtgewicht ist, die morschen Bretter halten nicht.



GLÜCK GEHABT Diesmal befand sich unter diesen Planken keine Falle, sondern ein Secret.

Abgetaucht

Das Tauchrätsel hat es wirklich in sich. Unsere Anleitung sollte weiterhelfen.

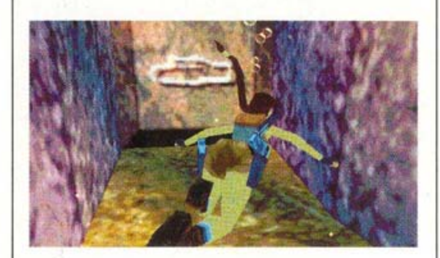
Die einzige Orientierungshilfe in dem Wasserlabyrinth wird Ihnen durch die Hieroglyphen gegeben. Die Symbole führen zu Kammern mit Hebeln bzw. einem weiteren Artefakt.

Schritt 1: Stellen Sie sich gerade vor das Wasserloch, Blickrichtung zu den Statuen.



Schritt 2: Tauchen Sie senkrecht nach unten, bei der Dreier-Gabel geradeaus, dann nach rechts, einen Schacht tiefer, rechtsdrehen, geradeaus, noch einen Schacht tiefer, dem Gang bis zum Vogelsymbol folgen, dort auftauchen.

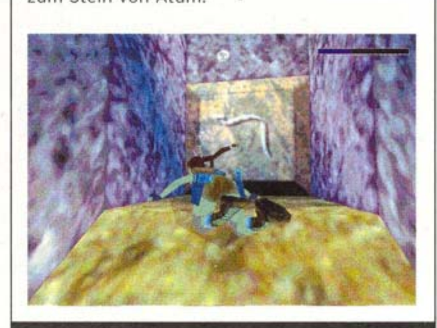
Schritt 3: Vom Vogelsymbol ausgehend, in Richtung Startpunkt tauchen, eine Etage hochschwimmen, links am geschlängelten Symbol vorbei, bis zum Handsymbol. Auftauchen.



Schritt 4: Zurück bei der geschlängelten Hieroglyphe geht es senkrecht nach oben, um dort die dritte Kammer zu erreichen.

Schritt 5: Schwimmen Sie zum Ausgangspunkt Ihres Badeausflugs zurück. Bei der Dreier-Gabelung am Start schwimmen Sie diesmal nach links und nach oben. Sie sollten alsbald das Federsymbol sehen.

Schritt 6: Zum Schluss tauchen Sie wie bei Schritt 2 an der Dreier-Gabel wieder geradeaus, danach aber nach oben. Das hakenförmige Symbol führt zum letzten Hebel und zum Stein von Atum. ▪



T

Die Pyramide des Menkaure ▌Secrets: 1

Die Starthöhle hat keinen Ausgang!?

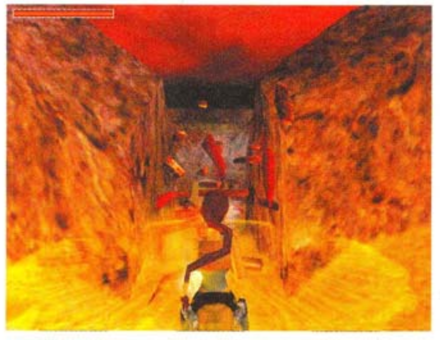
Achten Sie auf die Felsen links. Dort kann Lara nach oben klettern und an einen Hebel springen. Oberhalb der Luke wartet der erste Riesenskorpion auf Ihre Heldin.

Ein Nomade wird von einem Skorpion bedrängt!

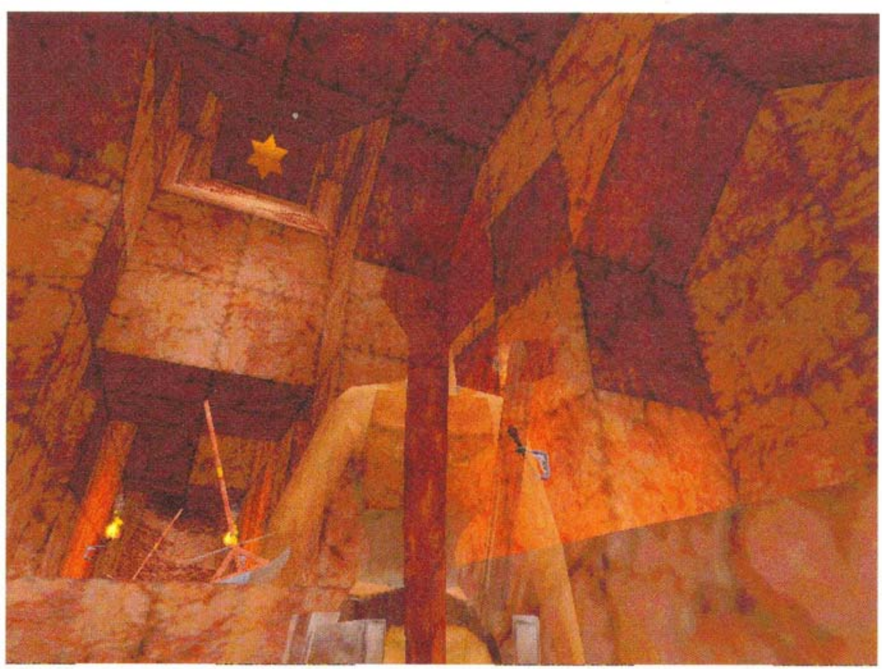
Auf einem der Sandwege wird ein Krieger von einem Riesenskorpion attackiert. Helfen Sie dem Nomaden aus der Klemme. Benutzen Sie keine Granaten, da Sie Ihren Schützling sonst mit hochjagen.

Wie komme ich in die Pyramide?

Sie benötigen einen Schlüssel. Wenn Sie vor der Pyramide stehen, wenden Sie sich nach rechts. Hinter einer weiteren Schlucht ist ein graues Gebäude zu sehen. Retten Sie diesmal NICHT den Wächter, um einen Bug zu vermeiden. (Das Gewehr funktioniert danach nicht mehr!) Schnappen Sie sich jetzt den Schlüsselbund und los geht's.



FEUER FREI So ein Granatwerfer ist schon eine feine Sache. Da muss auch der Skorpion aufgeben.



GUT GESCHAUT, MÄDEL Drehen Sie sich an der Treppe wieder in Richtung Ausgang. Ganz oben ist – nur als gelber Fleck erkennbar – der gelbe Stern zu sehen, auf den Sie mit der Armbrust schießen.

In der Pyramide des Menkaure ▌Secrets: 1

Ich komme nur bis zu dem Raum mit den beiden Mumien!

Nach den Pendelfallen schauen Sie im Treppenraum (1) nach oben. Am Ende des Schachtes ist ein gelber Stern sichtbar, der mit der Armbrust zerstört wird. Danach wird in der Wanne ein Durchgang frei.

Der Weg gabelt sich!

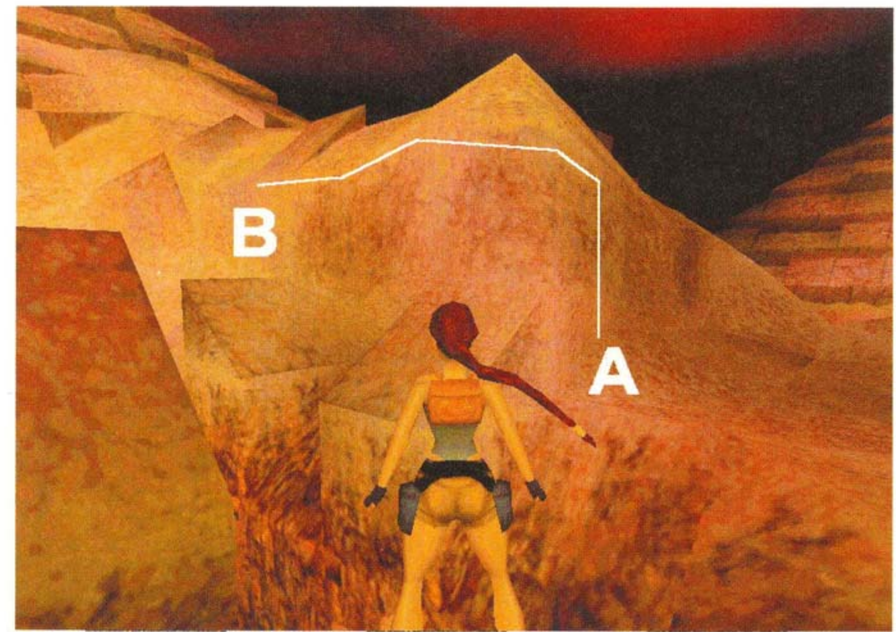
Beweisen Sie wieder Ihr Geschick im Sprung von Seil zu Seil. Nehmen Sie sich zuerst die Abzweigung vor, die zum Hebel führt (2). Der andere Weg endet bei einem Pyramidenwächter (3). Mit dem Brecheisen können Sie den kleinen Stern aus der Wand herauslösen.

Wo ist der Gang, der sich in der Filmsequenz geöffnet hat?

Weiter geht's im Treppenraum. Durchkriechen Sie den dunklen Gang, um an dessen Ende eine Deckenklappe zu öffnen. Besiegen Sie den Riesenskorpion und suchen Sie nach dem Knopf in einer Nische der linken Pyramide (4).

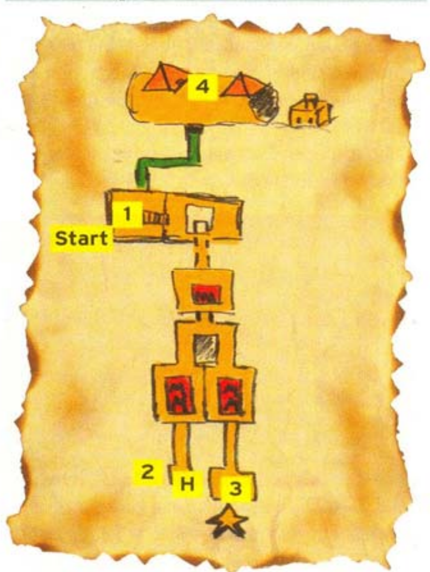
In der Pyramide endet mein Weg vor einem verschlossenen Gitter!

An der Abzweigung nach links absolvieren Sie zunächst den Sprung über die Grube. Hinter der Ecke ist ein Seilschalter, den Sie erst ziehen, bevor es an der Sprossendecke entlang weitergeht.



KAUM ZU SEHEN Um wieder über die Schlucht zu gelangen, springen Sie an dem Sandhügel (A) hoch. Dort kann sich Lara festhalten. Hangeln Sie sich um die Ecke bis ganz nach links (B). Geschafft!

In der Pyramide des Menkaure



Mastabas

Sie merken schon, dass es langsam auf das Ende des Spiels zugeht. Um die Rätsel zu knacken, muss jetzt wesentlich mehr Gehirnschmalz aufgebracht werden als zuvor.

Der gesamte Abschnitt läuft nach folgendem Schema ab: Über die Abgründe hinwegspringen (Bild 1), nach Holztüren suchen, die Bodenklappen öffnen, die Kristalle in den Löwenköpfen zerschießen (Bild 2), an der Oberfläche wieder über einen Abgrund springen usw.

Wenn Sie die Kammer mit den drei Steinsäulen erreicht haben, sollten Sie folgende Gegenstände im Gepäck haben: eine Feldflasche, einen Sandsack, den Benzinkanister und eine Holzfackel. Die Feldflasche füllen Sie in der Wasserpfütze hinter den Säulen auf.

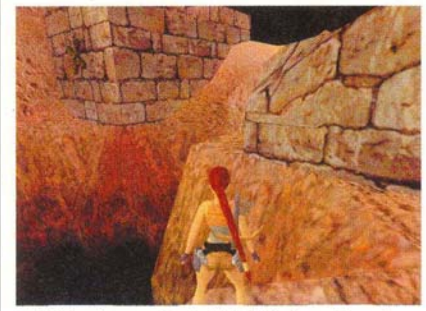


Bild 1: In diesem Abschnitt ist häufiges Abspeichern vonnöten, da die Sprünge über die Schluchten sehr exakt durchgeführt werden müssen.

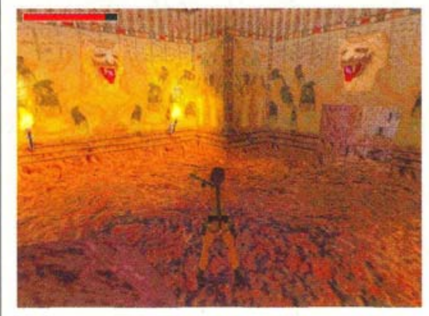
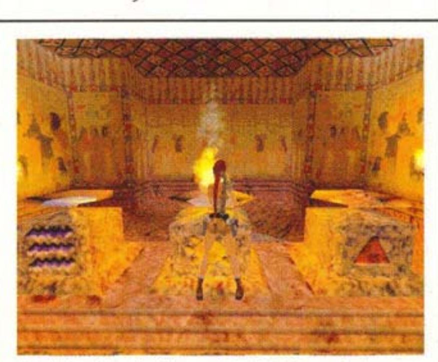
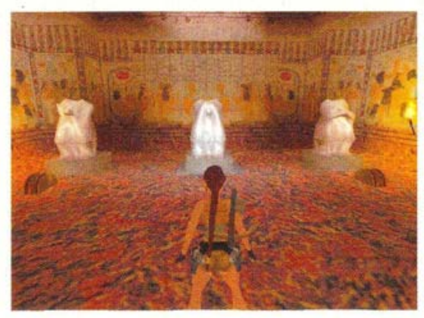


Bild 2: Benutzen Sie die Armbrust und die Explosivmunition, um die Kristalle zwischen den Zähnen zu zerstören. Dadurch werden Türen geöffnet, aber auch Mumien freigelassen.



Schütten Sie das Wasser in die linke und den Sand in die rechte Schale. Das Benzin gehört in die Mitte. Zünden Sie das Benzin mit einer brennenden Holzfackel an. Tataa ... eine Tür geht auf!

Etwas weiter wartet eine Kammer mit den drei berühmten „Nichts-Hören-Sehen-Sprechen-Affen" auf Lara. Wenden Sie die Brechstange an der rechten Affenfigur an, um eine Tür zu öffnen. Die anderen beiden Skulpturen rufen nur feindliche Primaten auf den Plan.



Die Figürchen kenn' ich doch. Halten Sie sich bei den Skulpturen einfach an die alte Weisheit: „... Schweigen ist Gold." Der Schalter am schweigenden Affen (rechts) hilft Lara weiter.

(1) und springen Sie hinüber zur Pyramidenseite. Sie können immer nur bestimmte Quader gefahrlos betreten. Auf der Skizze sind alle ungefährlichen Stellen gelb eingezeichnet. Die grauen Quader müssen übersprungen werden. Betreten Sie ein rot gezeichnetes Feld, poltert von oben ein Fels herab. Suchen Sie also Deckung auf dem nächstmöglichen Feld.

Ich stehe wieder an der Schlucht!

Nach dem dritten Steinschlag müssen Sie die Schlucht überqueren (2). Wenden Sie sich nach links, um dort erneut den Abgrund zu überqueren. Bei dem Quader mit dem Medipack (3) können Sie den Weg fortsetzen.

Die Königspyramiden von Khufu ▮ Secrets: 1

Riesenskorpione greifen an!

Sie können sich erneut als Menschenretter versuchen. Nach dem Kampf finden Sie in den beiden Kellern noch Ausrüstung.

Bug-Problem!

Sie erinnern sich – im Level „Die Pyramide des Menkaure" konnten Sie einen Krieger im Gebäude mit dem Riesenskorpion retten. Leider kam es im Test dabei zu dem erwähnten Waffen-Bug. Der Wächter muss aber gerettet worden sein, wenn Sie die Tür im rechten Keller öffnen wollen, um ein weiteres Secret einzustreichen.

Wie komme ich über die Schlucht?

Es gibt an den Pyramiden einige Quader, die leicht hervorstehen. Springen Sie im

Mastabas ▮ Secrets: 1

Ich habe den Sphinx-Komplex verlassen, wo muss ich jetzt eigentlich hin?

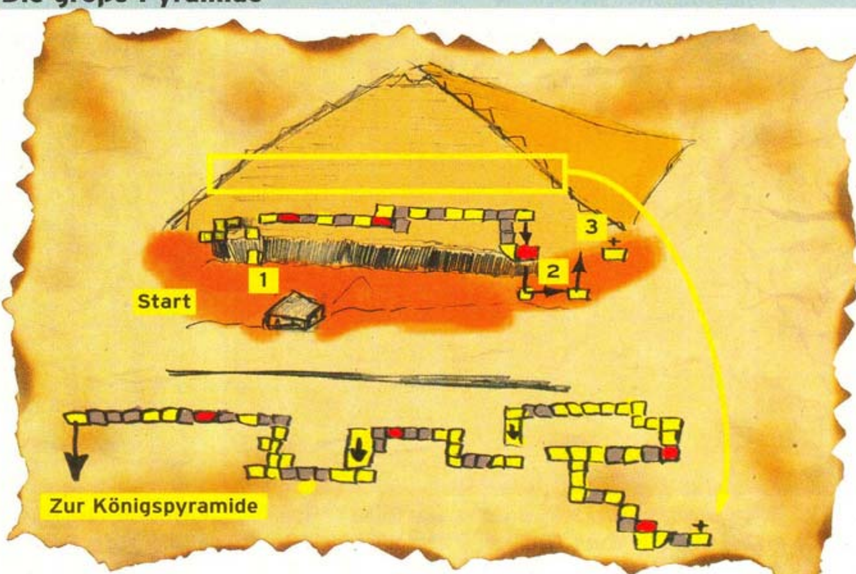
Schauen Sie noch einmal auf die Kartenskizze „Der Sphinx-Komplex" (S. 178). Bei Nr. 6 ist ein Tor, das Sie jetzt öffnen können. Dahinter wenden Sie sich nach links, um zwischen den Zapfsäulen einen Benzinkanister einzustecken. In der Seitengasse am Leveleingang geht es weiter.

Die große Pyramide ▮ Secrets: 1

Wie gelange ich zur großen Pyramide?

Springen Sie über den Abgrund und arbeiten Sie sich durch die bewachten Gebäude bis zu der großen Schlucht vor. Suchen Sie nach dem kleinen Vorsprung

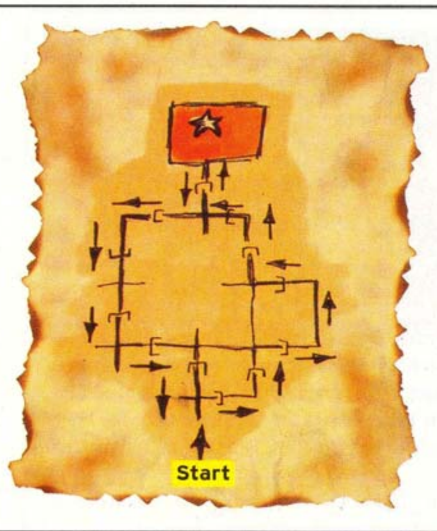
Die große Pyramide



Pfadfindung

Wer dieses Puzzle ohne Kartenvorlage schafft, darf getrost den Titel Rätselgenie führen. Verkürzen Sie sich lieber die Zeit, indem Sie unsere Vorlage benutzen.

Das Labyrinth in der Khufu-Pyramide ist leichter zu durchqueren, als Sie denken. Ignorieren Sie die Schalter und gehen Sie gemäß den Pfeilen auf der Skizze durch die Gänge. Wer es nicht unterlassen will, die Schalter auszuprobieren, kann dies ruhig tun. Das Rätsel lässt sich genauso lösen, allerdings müssen Sie sich mit unzähligen Käfern auseinandersetzen. Die Felstüren öffnen sich automatisch, dahinter lauern meistens Skorpione. Am Ende des Labyrinthes wartet ein Pyramidenwächter auf Lara, um den Sie sich erst kümmern müssen, bevor Sie sich den Stern schnappen können. Kehren Sie an die Oberfläche zurück. Springen Sie über die Schlucht und dann immer schräg nach links oben, die Quaderstufen hinauf. Ziel ist die Tür zur großen Pyramide.



Gut abgewogen

Hoffentlich waren Sie im Kopfrechnen gut, denn jetzt wird's mathematisch.

1. Waage: 5 l auffüllen und mit der kleinen Flasche kombinieren. 2 l in die Waage.
2. Waage: Zweimal 3 l in die 5-l-Flasche füllen, 5 leeren und den 1 l aus der kleinen Flasche einfüllen. Noch mal 3 l in die große Flasche. 4 l in die Waage schütten.
3. Waage: Zweimal 3 l in die 5-l-Flasche füllen. Den übriggebliebenen 1 l in die Waage.



Zickzack über die Schlucht, bis Sie einen Riesenskorpion erspähen. Dort gibt es einen dreieckigen Felsen, den Sie nach hinten schieben können. Dadurch wird ein Gang geöffnet, der in die Pyramiden führt.

In der großen Pyramide ▌Secrets: 1

Die obere Gittertür lässt sich nicht öffnen!

An der Abzweigung geht es zunächst rechts hoch. Passieren Sie das untere Tor und die Quetschfallen. In der Kammer liegt eine Fackel. Einfach alle übrigen Wandfackeln entzünden und schon kann ein Hebel in einer Nische gedrückt werden. Gehen Sie nun zum oberen Gitter. In der Kammer dahinter werden die sternförmigen Schlüssel nacheinander eingesetzt.

Der blaue Schacht ist viel zu hoch!

Betätigen Sie den Schalter an der Wand und kehren Sie in den unteren Fackelraum zurück. Erneut Schalter drücken und zur Abzweigung gehen. Den Gang abwärts laufen, bis Sie den blau erleuchteten Schacht erreichen.

Der Tempel des Horus ▌Secrets: 0

Gibt es irgendwo eine Lösung für das Waagen-Rätsel?

Nehmen Sie bei der ersten Waage die große Feldflasche vom Boden auf. Sie müssen insgesamt drei Waagen ins Gleichgewicht bringen. Mit den beiden Wasserbeuteln (5 und 3 Liter) berechnen Sie die richtigen Mengen.

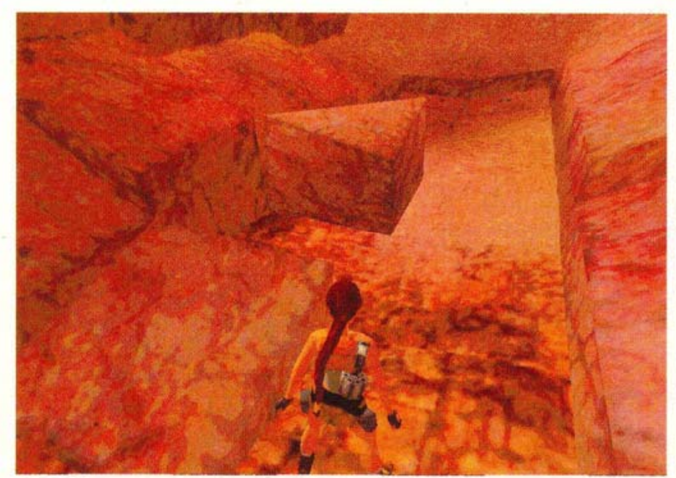
Ich habe die Götterstatue erreicht!

Setzen Sie die vier Statuetten auf die Säulen und treten Sie an den ägyptischen Gott heran. Nach der Zwischensequenz tauchen Sie im Graben nach Seths Amulett. Zwei Hebel in den Nischen am Ufer müssen betätigt werden.

Wie entkomme ich dem Endgegner?

Schauen Sie sich die Höhlenwände genau an. Es gibt zahlreiche Vorsprünge, über die Sie sich nach oben zum blauen Schacht vorarbeiten müssen. Vergessen Sie das Hangeln nicht, um an einigen Stellen weiterzukommen. Steigen Sie im ersten Raum des Schachtes aus und passieren Sie die Gruben- und Quetschfallen auf dem Weg nach oben. Glückwunsch, Sie sind am Ziel, Lara jedoch ...

Stefan Weiß



SUCHBILD Schon aufgefallen? Der Stein direkt vor Lara ist als einziger dreieckig, das bedeutet doch etwas. Klar doch, er lässt sich schieben!



GÖTTLICH Wow, nach sage und schreibe 844 Savegames, unzähligen Kannen Kaffee und mit schmerzgekrümmten Fingern stehe ich mit Lara am Ziel.

SWAT 3: Close Quarters Battle

Den bösen Buben als LAPD-Einsatzleiter das Handwerk zu legen, ist nicht leicht. Wir sagen Ihnen, wie's geht.

FAKTEN ■ ENTWICKLER **Sierra Studios** ■ VERTRIEB **Havas Interactive** ■ PREIS **Ca. DM 90,-** ■ ERSCHEINUNGSTERMIN **Bereits erschienen** ■ USK **Ab 16 Jahren**

Keine Frage, Sie haben sich ein schweres Stück Arbeit ausgesucht. Mit unseren allgemeinen Tipps zu *SWAT3* sollten Sie aber bald in der Lage sein, für Recht und Ordnung im Los Angeles des Jahres 2005 zu sorgen. Viel Erfolg!

Polizeischule

Welche Charaktereinstellungen sind am besten?

Alle und gar keine! Auch wenn es bei *SWAT 3* individuelle Gestaltungsmöglichkeiten für Ihren Charakter gibt – auf Ihre eigene Figur wirkt es sich in keiner Weise aus, ob Sie nun als waffennärrischer Grünschnabel oder als weiser SWAT-Opa mit 40 Dienstjahren auf dem Buckel Ihr Team anführen.

Was für ein Team soll ich auswählen?

Alle Officers besitzen Charakterwerte, die aber nicht aus den Personalakten ersichtlich sind. Hinweise auf gute Skills geben Ihnen zum Beispiel die Auszeichnungen. Weitere Hilfe finden Sie in unseren Tuningtipps (S. 193).

Muss ich mir das lange Briefing antun?

Auch wer nicht im Karrieremodus spielt, sollte sich dennoch ausgiebig mit der Einsatzbesprechung befassen. Die dort gelieferten Informationen sind lebensnotwendig für Ihr Team. Am wichtigsten sind dabei die Abschnitte „Waffen“, „Verdächtige Personen“, „Geiseln“, „Lageplan“ und „Taktische Vorteile“. Sie müssen so viel wie möglich über die Einsatzsituation in Erfahrung bringen, um das SWAT-Team optimal ausrüsten zu können.

Wie rüste ich denn nun meine Jungs aus?

Es gibt keine Universalausrüstung. Wenn Sie wissen, was für eine Einsatzart und mit welchen Verdächtigen und Waffen Sie rechnen müssen, schauen Sie doch einfach in unseren Ausrüstungskasten. Dort sehen Sie genau, für welchen Zweck welche Waffe benutzt werden sollte.

Macht es Sinn, die Standardeinstellungen für Munitionsverteilung abzuändern?

Stellen Sie sich einfach folgende Situation vor: Ihr Team soll eine Bank räumen, in der sich schwer bewaffnete Terroristen aufhalten, die allesamt schwere Schutzkleidung tragen. Würden Sie jetzt allen Ernstes versuchen, die nicht tödliche Munition des M4-Gewehres einzusetzen? Wohl kaum. Sie sehen schon an diesem einfachen Beispiel, dass es sich durchaus lohnt, einen oder zwei Gedanken an die Munitionsausstattung des SWAT-Teams zu investieren und situationsabhängige Modifikationen vorzunehmen.

Wie viele Granaten sollte ich für einen Einsatz mitnehmen?

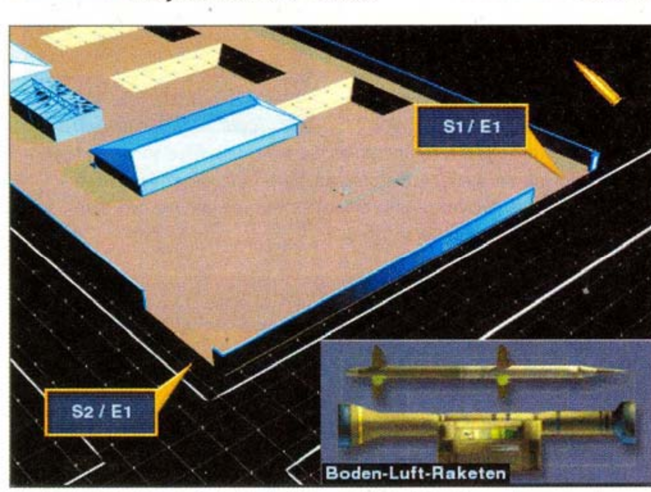
Für Ihre Teamkollegen können Sie es bei den Normaleinstellungen belassen. Lediglich Ihre eigene Ausrüstung sollten Sie etwas modifizieren. Schrauben Sie die Anzahl der CS-Granaten bis zum Maximum hoch. C2- und Blendgranaten hingegen lassen Sie nur von Ihrem Team werfen. Wenn Sie ein Gebäude im Dynamik-Modus stürmen möchten, sollten Sie für Ihre Kollegen die Anzahl der C2 und Blendgranaten erhöhen.

Wie beginne ich den Einsatz – verdeckt oder dynamisch?

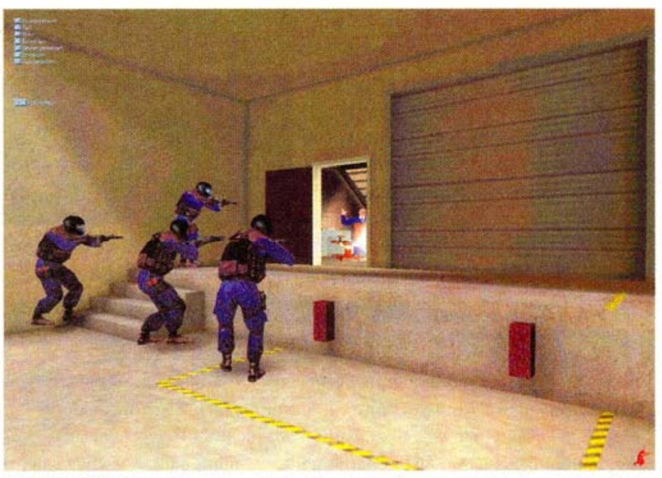
Rufen Sie sich erneut ins Gedächtnis, was Ihr Hauptziel in einer Mission ist. Geiselbefreiungen sollten immer erst verdeckt begonnen werden, um die Gegner nicht vorzeitig zu alarmieren. Denken Sie auch wieder daran, dass die Bewaffnung eine Rolle spielt (Stichwort Schalldämpfung). Stehen Sie dagegen unter Zeitdruck, um zum Beispiel schnellstmöglich einen terroristischen Raketeneinsatz zu verhindern, ist der Dynamik-Modus vorzuziehen. Wenn Sie bei einer Rettungsaktion entdeckt werden, schaltet das Team automatisch in diesen Modus um. Behalten Sie ihn dann so lange bei, bis Sie die unmittelbare Bedrohung neutralisiert haben. Danach kann wieder der Verdeckt-Modus aufgenommen werden.

Wie erhalte ich gute Bewertungen?

Es genügt nicht, eine Mission erfolgreich zu beenden. Als ob das nicht schon schwer genug wäre, Sie müssen auch diverse Polizeistandards einhalten, die sich in der Leistungsbewertung niederschlagen. Die wichtigsten Verhaltensregeln finden Sie im Extrakasten „Protokoll“.



WICHTIGE DETAILS Auf der Karte können Sie drei Gruben erkennen – der ideale Standort für die Bösewichter, um die Luftabwehr-Raketen zu starten.



AUF DIE PLÄTZE ... Die eingesetzte Blendgranate verschafft Ihnen die nötige Zeit, mit dem Team einen schnellen Zugriff im Gebäude durchzuführen.

Aufgerüstet

Als guter Teamchef müssen Sie natürlich genauestens darüber Bescheid wissen, wie Ihre Ausrüstung richtig einzusetzen ist. In unserem Extrakasten erfahren Sie, für welchen Zweck welches Utensil am besten geeignet ist.

Waffen

M4 A1



M4A1

Besitzt die Munition mit der höchsten Mündungsgeschwindigkeit und damit der höchsten Reichweite. Wenn Sie keine Geiseln zu erwarten haben und im Freien operieren (zum Beispiel in der Mission „Schnelleinsatz Hyperion-Wasseraufbereitungsanlage"), sollten Sie sich für dieses Gewehr entscheiden. Sie können damit schon sehr früh das Feuer auf angreifende Terroristen eröffnen, bevor Sie selbst beschossen werden.

Primärmunition	Sekundärmunition
Hohlmantelgeschoss Kaliber .223	Atlantis Arms Punch (AAP)

Wenn Sie wissen, dass Ihre Gegner mit Schutzkleidung ausgerüstet sind, füllen Sie Ihr Inventar ausschließlich mit der Primärmunition auf. Mit der Sekundärmunition können Verdächtige kampfunfähig gemacht werden, ohne sie zu töten. Allerdings funktioniert das nur, solange die Zielpersonen keine Schutzwesten oder -kleidung tragen. Zielen Sie damit aber nicht auf den Kopf, zwei bis drei solcher Treffer können nämlich tödlich sein. Eine zweite sinnvolle Einsatzmöglichkeit der Atlantis-Arms-Punch-Munition ist das Ruhigstellen von in Panik geratenen Zivilisten, wenn sie in keinster Weise auf Ihren Anruf „Kooperieren" reagieren, sondern schreiend davonlaufen.

Heckler & Koch MP5 bzw. MP5-SD



Heckler & Koch MP5

Die klassische Waffe für Gebäudemissionen. Sobald ein stilles Vorgehen dringend erforderlich ist (zum Beispiel bei einer Geiselbefreiung), kommt generell die schallgedämpfte Variante zum Einsatz. Es wäre zu ärgerlich, wenn der Auftrag scheitert, nur weil die Terroristen durch laute Schüsse in den Alarmzustand versetzt werden.

Primärmunition	Sekundärmunition
9mm-Hohlmantelgeschoss	9mm-Stahlmantelgeschoss

Die primäre 9mm-Hohlmantelmunition ist stark genug, die Schutzkleidung der Gegner zu durchschlagen. Sie bewährt sich in den meisten Situationen. Entdecken Sie Verbrecher, die sich hinter Glas- oder dünnen Holzwänden aufhalten, sorgt der Einsatz der Stahlmantelmunition für eine böse Überraschung beim Gegner. Bedenken Sie aber, dass beide Munitionsarten beim Einsatz in der schallgedämpften MP5-SD einiges an Reichweite und Durchschlagskraft einbüßen.

Benelli M1 Super 90



Benelli M1 Super 90

Der Blick in die *SWAT 3*-Foren zeigt es – an dieser Waffe scheiden sich die Geister. Während sie die einen aufgrund der enormen Feuerkraft in den Himmel loben, halten andere aufgrund der niedrigen Feuerrate gar nichts von diesem Gewehr. Es kann jedoch nichts schaden, bei Inneneinsätzen ohne Geiselnahme wenigstens eine Benelli mitzunehmen.

Primärmunition	Sekundärmunition
Taktische 00-Schrotpatronen	Fragmentierbare Eindring-Ladung

Eines steht fest: Ein direkter Treffer mit der 00-Munition wirft jeden Gegner zu Boden. Auf kurze Distanz durchdringt sie jede Schutzkleidung. In der Regel genügt ein einzelner Treffer, um für Ruhe zu sorgen. Die sekundäre Brechladung ist eine reine Spezialmunition, um sich gewaltsam Zutritt durch verschlossene Türen zu schaffen.

Springfield Armory 1911-A1



Springfield Armory 1911-A1

Stellt eigentlich nur eine Notlösung im Spiel dar, falls die Munition der Langwaffe ausgeht. Da Sie aber in *SWAT 3* ohnehin nicht wie in einem 3D-Shooter vorgehen, kommen Sie so gut wie nie in Munitionsnot.

Ausrüstung

CS-Reizgasgranate



CS-Reizgasgranate

Ein wirklich nützliches Utensil. Rüsten Sie Ihre Spielfigur mit dem Maximum an Tränengasgranaten aus. Das reizende Chemiegemisch verschafft Ihnen einen enormen taktischen Vorteil im Spiel. Da Ihre Teamkollegen allerdings nicht immer zielsicher werfen, stellt der CS-Einsatz eine Ihrer Hauptaufgaben dar. Aufgrund des begrenzten Wirkungsbereichs der Granaten empfiehlt es sich in größeren Räumen immer, mehrere CS-Behälter nacheinander im Raum zu verteilen. Mit Hilfe des CS-Gases schaffen Sie es auch, nicht kooperierende Zivilisten in Gewahrsam zu nehmen. Mit etwas Übung sind auch Weitwürfe möglich.

C2-Sprengstoff



C2-Sprengkörper

Wenn Sie Einsätze ohne die Benelli bestreiten und trotzdem lautstark eine Tür öffnen müssen, kommt der Sprengstoff zum Einsatz. Diese Aufgabe können Sie getrost Ihrem Team überlassen.

Blendgrananaten



Blendgranate

Für den Dynamik-Modus unentbehrlich. In der Regel sind die Terroristen schon vorgewarnt, wenn Sie dynamisch vorgehen. Das Blenden der Gegner kann Ihnen dennoch dabei helfen, einen taktischen Vorteil zu erlangen. Teilen Sie immer nur ein Team dazu ein, eine Blendgranate in einen Raum zu werfen, während das zweite Team die Tür öffnet und Deckung gibt. Dadurch kommt es zu weniger Fehlwürfen seitens Ihrer Kollegen.

Opti-Wand tm (Opti-Stab)


Opti-Wand tm (Opti-Stab)

Das kleine Werkzeug kann oftmals lebensrettend sein, wenn Sie Gebäude mit vielen Zimmern und Ecken durchsuchen müssen. Es ist in der Regel besser, den Spiegel selbst zu bedienen, als diese Aufgabe den Teamkollegen zu überlasen. So bekommen Sie sofort ein genaues Bild von der Lage. Außerdem postieren sich die KI-Polizisten manchmal völlig deckungslos in einen Türrahmen und werden damit zur leichten Zielscheibe für Terroristen.



Klare Sicht Typischer Spiegeleinsatz. Hinter dem Durchgang führt ein langer Flur nach links. Vorsicht ist hier angebracht. Während der Spiegelung behalten Sie die Tür gegenüber im Auge.

Protokoll

Polizeiarbeit bringt zwar viel Action, aber auch eine Menge Regeln mit sich.

Ihre Bewertung des Führungsstils setzt sich aus verschieden gewichteten Komponenten zusammen:

Überlebende Officers	30%
Korrekter Einsatz von tödlicher Gewalt	20%
Respekt-Level	15%
Rettungen	20%
Missionserfolgsrate	15%

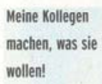
Grundregeln:
Oberstes Gebot für eine gute Bewertung ist das Überleben aller Officers.

Schießen Sie nicht auf unbewaffnete Verdächtige. Optimal ist es, wenn Sie nur auf Verbrecher feuern, die ihre Waffe gegen Sie erheben. Zielen Sie nur auf Beine oder Arme, auch das erhöht den Respekt-Level.

Seien Sie in allem ein Vorbild, um sich den Respekt Ihrer Kollegen zu verdienen. Das beinhaltet zum Beispiel, vor der Schussabgabe Verdächtige mit dem Befehl „Kooperation" anzurufen, korrekte Funkmeldungen abzusetzen usw.

Beispiel: Wenn Sie einen verwundeten Terroristen am Boden liegen haben, der Einsatzleitung aber „Neutralisiert" übermitteln, gibt das Punktabzüge. Ebenso schlecht wirkt es sich auf die Bewertung aus, wenn Sie eine Geisel gefunden haben, aber dabei vergessen, die Meldung „Kontakt" abzugeben.

Die Regeln sind aber kein Muss. Wer nur die Missionen erfüllen will, kann sie ignorieren.



Meine Kollegen machen, was sie wollen!

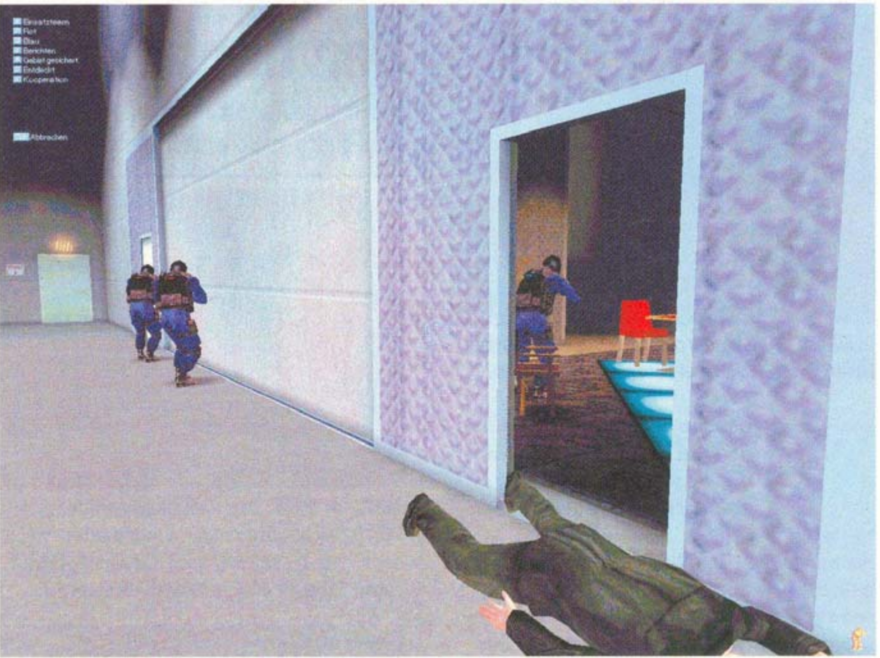
Eines der wesentlichen Elemente im Spiel ist die richtige Teamsteuerung. Wir haben dazu im Extrakasten „Der harte Einsatz" Situationsbeispiele beschrieben, die Ihnen zu einer guten SWAT-Führung verhelfen sollten.

Sichtkontakt halten

Wenn Sie Ihre Einsätze beginnen, sollten Sie darauf achten, die Teams nicht allzu sehr zu verteilen. Sie müssen immer in der Lage sein, gegenseitig Deckung zu geben oder schnell als komplette Einsatzgruppe agieren zu können.

Team Rot, Blau und komplettes Team

Das Arbeiten mit den Zweier-Teams bewährt sich in Situationen, die im Verdeckt-Modus ausgeführt werden. Versuchen Sie, immer eine strikte Arbeitsteilung einzuhalten, um sich so eine gute Arbeitsroutine anzueignen.



GUTE FÜHRUNG Von dieser Position aus können Sie Team Rot (links im Gang) und Blau (rechts im Studio) sehr gut Anweisungen geben, um den dahinter liegenden Raum gleichzeitig zu stürmen.

Wie funktioniert eine gute Teamsteuerung?

Beispiel: Team Rot sucht mit dem Spiegel einen Gang nach Verdächtigen ab. Sollte dabei der rückwärtige Bereich von Team Rot ungedeckt sein, postieren Sie entsprechend Team Blau. Bei Feindkontakt wechseln Ihre Kollegen automatisch in den Dynamik-Modus. Befehle an Einzelteams werden dann manchmal nicht mehr korrekt ausgeführt. Geben Sie daher lieber gleich Anweisungen für das gesamte Team.

Hilfe, die Gegner stehen jedes Mal an einer anderen Stelle!

Auch wenn die KI der Gegner auf den ersten Blick sehr gewieft zu sein scheint, gibt es doch klar erkennbare Muster. Für jede Mission gibt es eine bestimmte Anzahl an Positionsmöglichkeiten für Terroristen und Geiseln, die sich nach mehreren Durch-

Schummelpolizei

Bevor Sie vor Wut wieder einmal während einer SWAT-3-Mission die Zähne in die Tastatur rammen – ruhig bleiben, wozu gibt es denn Cheats im Leben.

Unsere Cheats helfen Ihnen sicherlich weiter. Während einer Mission drücken Sie SHIFT und # (dt. Version) bzw. SHIFT und Ö (engl. Version), um damit die Befehlskonsole zu aktivieren. Jetzt einfach den entsprechenden Code eingeben und mit ESCAPE zurück ins Spielgeschehen.



S'WIRD SOMMER, JUNGS! Gönnen Sie Ihrem Team doch einmal etwas mehr Beinfreiheit beim Terroristenjagen.

Code	Effekt
iamleet	Alle Missionsziele sind erfüllt
johnwoo	Reduziert die Spielgeschwindigkeit
swatlord	God-Mode für das ganze Team
biggerpockets	Unbegrenzte Munition
casual	Team hat weniger Kleidung an
doubleshot	Waffen feuern schneller
nc17	Sorgt für mehr Grafikeffekte (nur engl. Version)
noshades	Nachtmissionen erhalten Tageslicht
hotstuff	Gegner sind schwerer zu töten
rabies	Wenn Sie danach auf eine Ratte schießen, greifen übrige Nager lautstark an (Easteregg)
justin	Verdächtige geben nicht mehr auf


DEADLINE Fünf hervorragend postierte Schützen haben unser Team total zusammengeschossen.

gängen wiederholen. So können Sie sich nach und nach die verschiedenen Gegnerstandorte einprägen.

Manchmal fallen mir Terroristen durch offene Türen in den Rücken, kann ich dagegen etwas tun?

Es gibt immer wieder Spielsituationen, in denen trotz intensiver Deckung ungeschützte Lücken entstehen. In Gebäuden können Sie sich zum Beispiel dadurch behelfen, dass Sie die Türen, durch die das Team eingedrungen ist, wieder schließen. Sollten sich Verbrecher anschleichen, hören Sie, wenn die Tür von ihnen geöffnet wird, und Sie können darauf reagieren.

Deutsch oder Englisch?

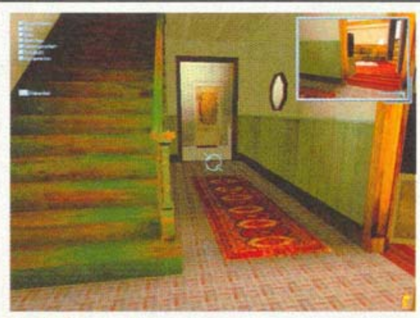
Muss ich bei Geiselbefreiungen darauf achten, keine Zivilisten zu verletzen?

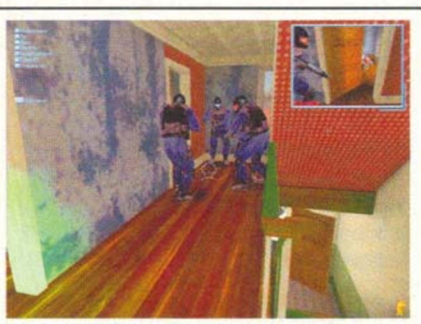
Besitzen Sie die deutsche Verkaufsversion von *SWAT 3*, brauchen Sie sich keine Sorgen darüber zu machen, aus Versehen Teammitglieder oder Geiseln zu verletzen. Sie können fast bedenkenlos einen Raum stürmen und eine volle Salve blindlings in den Raum abgeben, da nur die Bösewichter getroffen werden. Schade eigentlich, denn dadurch geht ein wesentliches Spielelement - das vorsichtige Vorgehen - den Bach hinunter. Eigentümer der englischen Version müssen dagegen immer schön aufpassen, wohin sie schießen. Wenn Ihnen die deutsche Spielvariante dennoch besser gefällt, können Sie die englische Version entsprechend editieren. Dazu öffnen Sie einfach die Datei swat.cgf mit einem Texteditor. Die Zeile „shootgoodguys=1" ändern Sie um in „shootgoodguys=0". Danach ist wildes Ballern möglich. Achten Sie aber darauf, vorher den Schreibschutz dieser Datei zu deaktivieren. Na dann, fröhliche Hatz.

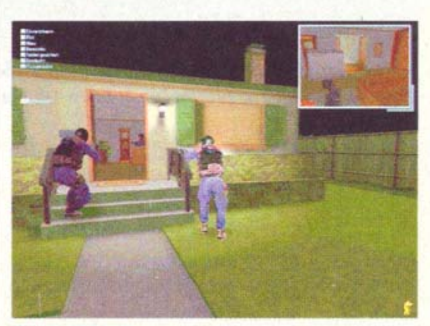
Stefan Weiss

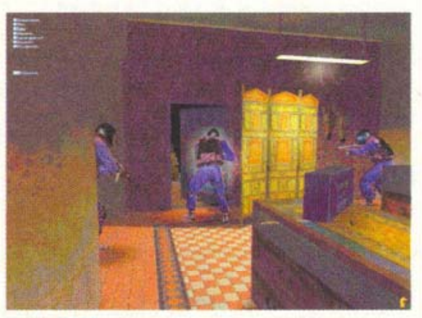
Der harte Einsatz

Deckung geben, Räume sichern - SWAT 3 besitzt viele Standardsituationen, die immer nach gleichem Schema ablaufen sollten, damit Sie im Spiel sicherer werden.


ALLES IM BLICK Den Hauseingang einzuschätzen, ist nicht allzu schwer. Problematisch ist der rechte Durchgang. Doch mit dem Opti-Stab sehen Sie auch dort nach dem Rechten.


GRUPPENSTELLUNG Situation: Ein Zimmer sichern. Team Blau gibt seitlich Deckung. Team Rot dringt gerade ein. Die aktivierte Kamera zeigt Ihnen, was Team Rot gerade sieht.


KEINE GEFAHR Team Rot ist durch den Hintereingang eingedrungen und sichert den Raum (Kamera). Währenddessen bleibt Team Blau am Haupteingang stehen, um Deckung zu geben.


ENGSTELLE Der Türbereich zum Hinterzimmer ist schwer zu sichern. Stellen Sie ein Team rechts von der Stellwand ab, um die Tür im Auge zu behalten. Team Rot rückt dann vor.


TREPPAUF Auch wenn Ihr eigentliches Ziel hinter der Tür liegt, wäre es an dieser Stelle mehr als sträflich, die nach oben führende Treppe nicht von einem Team absichern zu lassen.


EINGEBLENDET Kleine Räume, wie zum Beispiel das Bad hinter der Tür, eignen sich besonders gut für den Blendgranaten-Einsatz. Der Wirkungsradius reicht für das ganze Zimmer aus.


EINFACH REIZEND Ein Terrorist ist durch die Tür geflüchtet. Laufen Sie nicht einfach hinterher. Lassen Sie Ihr Team in Stellung gehen und bepflastern Sie das Zimmer mit CS-Gas.


DER LANGE GANG Schwierig abzusichern sind lange Korridore mit mehreren Türen. Lassen Sie Ihre Teams in entgegengesetzte Richtung in Deckung gehen und öffnen Sie die erste Tür.

Tuning-Tipps

Mehr Spielspaß durch Performance-Steigerung – hier zeigen wir Ihnen, wie's geht.

Ob in L.A. bei *SWAT3* oder in Britannia bei *Ultima 9* – mit nur wenigen Einstellungen kommen Sie in den Genuss von mehr Spielspaß. Weiter finden Sie Tipps zu *Messiah* und *Thandor*.

SWAT3

Wie kann ich die Spielperformance erhöhen?

Schritt 1: Legen Sie in Ihrem *SWAT3* Spielverzeichnis, (z.B. c:\SWAT3) ein Unterverzeichnis mit einem beliebigen Namen (z.B. SWAT3resBACKUP) an.

Schritt 2: Markieren Sie die Dateien scenes.res, swatdata1.res und swatdata2.res im *SWAT3* Spielverzeichnis und verschieben Sie diese in das neu erstellte Unterverzeichnis.

Schritt 3: Mit WinZip alle drei Dateien entpacken. Geben Sie dabei jeweils als Unterverzeichnisnamen den ursprünglichen Dateinamen ein (swatdata1.res entpacken Sie also in Ihr Spielverzeichnis in das Unterverzeichnis swatdata1.res usw.). Spielstände werden danach schneller geladen und die Spielperformance nimmt bis 20% zu, da die Texturen nicht mehr dekomprimiert werden müssen. Darüber hinaus können Sie jetzt auch die Spieldateien editieren.

Keyboard-Konfiguration

Falls Sie die englische Originalversion von *SWAT3* besitzen, werden Sie vielleicht bemerkt haben, dass Veränderungen bei der Tastenbelegung oder Bildschirmauflösung nicht abgespeichert werden. Der Grund ist ganz einfach: Die Datei swat.cfg ist schreibgeschützt. Öffnen Sie mit dem Windows Explorer Ihr Spielverzeichnis von *SWAT3*. Mit einem Rechtsklick auf die Datei swat.cfg können Sie die Option „Eigenschaften" anwählen. Deaktivieren Sie das Kontrollhäkchen für „Schreibgeschützt". Fortan werden alle Veränderungen, die Sie vornehmen, abgespeichert.

Probleme mit Voodoo3-Karten

Auf einigen Systemen bereiten die Voodoo3-Referenztreiber 1.03.05 Grafikprobleme bei Texturen oder den Gesichtern der Teammitglieder. Installieren Sie dann die ältere Version 1.03.04. Damit sollten Sie keine Schwierigkeiten im Spiel haben.

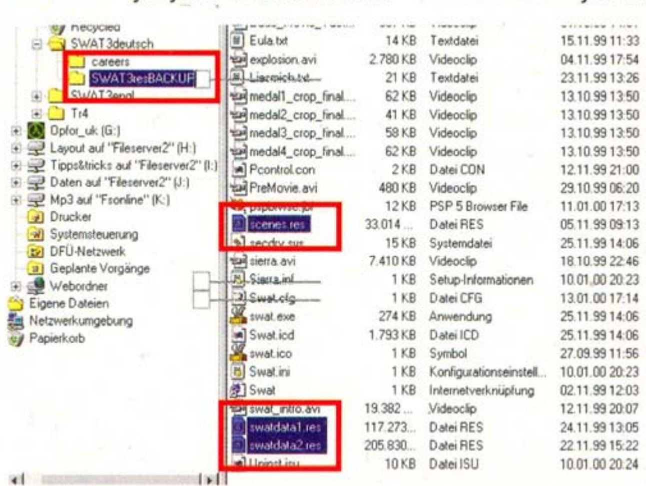
Editieren von Charakterdaten

Wenn Sie - wie beschrieben - die .res-Dateien entpackt haben, können Sie unter anderem die Charakterwerte Ihres aktuellen Einsatzteams verändern.

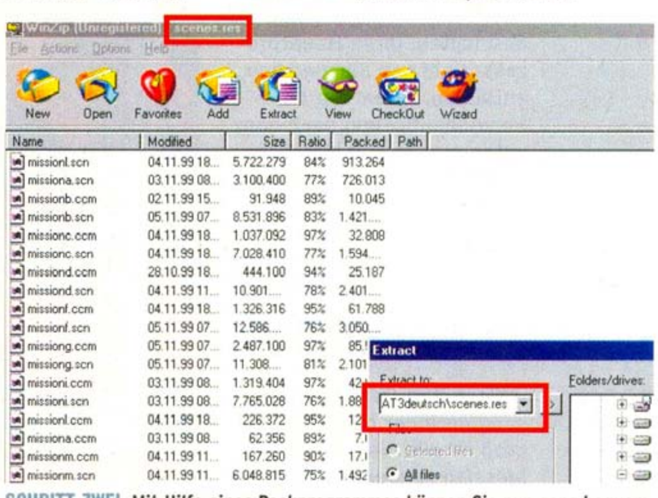
Starten Sie einfach ein Spiel und suchen Sie sich wie gewohnt ein Team aus. Schreiben Sie sich die Dienstnummern der Teamofficers auf und beenden Sie das Spiel. Die zu editierenden Dateien finden Sie im Ordner swatdata1.res/s/swatdata/data/global. In der Datei characters.dat sind die Charakterwerte der Officers gespeichert. Um herauszufinden, welche Officernummer zu welcher Dienstnummer gehört, öffnen Sie noch die Datei officers.dat. In der Spalte „serial#" stehen die Dienstnummern, in der Spalte „number" die Officernummern. Jetzt können Sie sich in der Datei characters.dat Ihre Schützlinge vornehmen. Die Spalten S, M, A und E stehen für Stress-, Schießkunst-, Aggressions- und Erfahrungslevel. Setzen Sie nun zum Beispiel für Ihr gesamtes Squad die Werte S, M und A auf das Maximum (10), werden Ihre Kollegen in den Missionen viel früher ihre Waffen gebrauchen und treffsicherer sein. Dadurch ergeben sich Terroristen viel früher.



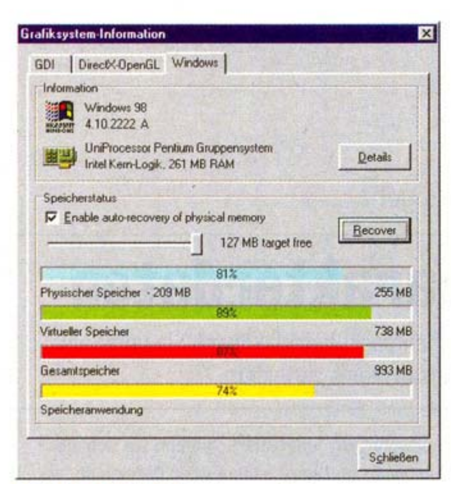
VIEL FEIND, VIEL EHR' Nach der gelungenen SWAT-Editierung können Sie sich leicht die begehrten Medaillen verdienen.



SCHRITT EINS Markieren Sie die gezeigten .res-Dateien, um sie in einem neuen Unterverzeichnis (hier: SWAT3resBACKUP) abzulegen.



SCHRITT ZWEI Mit Hilfe eines Packprogrammes können Sie nun ganz bequem die großen .res-Dateien entpacken. Achten Sie auf korrekte Dateinamen.



POWER STRIP HILFT Entfernen Sie damit etwaige Speicherleichen aus Ihrem Windows-Verzeichnis.



AUF DER CD-ROM!
Das Tool Power Strip finden Sie auf der Heft-CD.

Thandor

Das Spiel läuft bei mir so langsam, was kann ich dagegen tun?

Schließen Sie erst einmal alle Programme, auch die in der Task-Leiste rechts unten neben der Uhr. Dann können Sie mit dem Allround-Tool PowerStrip Ihren Speicher aufräumen und dann das Spiel starten. Außerdem sollten Sie sicher sein, dass Sie den aktuellsten Treiber für Ihre Grafikkarte installiert haben. Auf der Heft-CD finden Sie die Internet-Links zu den meisten Hardware-Herstellern. Defragmentieren Sie dann Ihre Festplatte. Sollte das Spiel immer noch etwas zu langsam sein, empfehlen wir Ihnen eine niedrigere Bildschirmauflösung (zum Beispiel 800x600 Pixel) und eine niedrigere Farbtiefe, also 16 Bit. Sie sollten außerdem die Schatteneffekte im Menü komplett abschalten. Ihren Hauptprozessor können Sie ziemlich entlasten, indem Sie die Polygonauflösung nach ganz unten setzen und Ihre Grafikkarte freut sich sehr darüber, wenn Sie ihr weniger Texturen zur Verarbeitung geben – setzen Sie also auch die Texturauflösung herab.

Messiah

Mein Windows stürzt bei dem Spiel immer ab, warum?

Wenn Ihre Desktopauflösung geringer oder gleich groß ist wie die, die Sie in *Messiah* verwenden, kann es bei Grafikkarten mit Voodoo Banshee oder Voodoo3-Chipsatz zu Abstürzen kommen. Um diesem kleinen Programmfehler ein Schnippchen zu schlagen, stellen Sie die Desktop-Auflösung einfach höher ein als die Auflösung im Spiel.

Ultima 9: Ascension

Wie kann ich das Spiel unter Direct3D oder Glide schneller machen?

Zuerst sollten Sie das Spiel mit 16-Bit- anstatt mit 32-Bit-Texturen installieren. Die „Compressed for D3D"-Texturen brauchen zwar weniger Festplattenplatz, dafür aber umso mehr Rechenpower, wodurch *Ultima* natürlich wieder langsamer wird. Wählen Sie im Hardware Setup bei der Option Mip-Map Detail Level den Eintrag „Medium". In demselben Menü können Sie für Ihre Grafikkarte auch einen 32-Bit-Bildschirmmodus einstellen: Demnach beschreibt der Eintrag „800 x 600 x 32" eine Bildschirmauflösung von 800x600 Pixeln mit einer verwendeten Farbtiefe von 32-Bit. Bei Glide sollten Sie unbedingt auf die 8-Bit-Texturen zurückgreifen.

Was kann ich sonst noch einstellen?

Mit den „Journal Options" können Sie die Spielgeschwindigkeit am besten beeinflussen: So sollten Sie zum Beispiel die beiden Regler für „Viewable Item Distance" und „Additional Terrain Viewing" ganz nach links ziehen. Klicken Sie dann noch die Check-Box im „Performance vs Quality"-Abschnitt an und verlassen Sie das Menü, um die Änderungen zu speichern. Wenn Sie nun wieder das Hardware-Setup starten, müssen Sie diese Menüänderungen noch einmal vornehmen.

Was sollte ich im Hardware Setup sonst noch einstellen?

Stellen Sie im Hardware Setup den Detailgrad für das Mip-Mapping herunter. Weniger Details benötigen weniger Grafikkartenspeicher und natürlich auch weniger Zeit zum Laden – allerdings sehen sie etwas verwischt aus. Wenn Sie das Mip-Mapping ganz abschalten, wird das Spiel geringfügig schneller. Ein leichter Performancegewinn stellt sich auch ein, wenn Sie in der Systemsteuerung/System/Eigenschaften von Dateisystem die Einstellung „Netzwerkserver" eingeben.



INSTALLATION Schon bei der Spielinstallation können Sie hier wertvolle Ressourcen einsparen.



MIP-MAPPING Sie können bei der Installation von Ultima IX zunächst unbedenklich mit einer höheren Mip-Map-Einstellung beginnen. Die Detailstufen lassen sich auch später herabsetzen oder ausschalten.

Der PC-Games-Einkaufsführer

Jeden Monat in PC Games: die Spiele-Marktübersicht – alle Titel der letzten Jahre und aktuelle Spielesammlungen.

Ab 90%
Referenzklasse

Ab 80%
Oberklasse

Ab 70%
Gehobene Mittelklasse

Ab 50%
Mittelklasse

Unter 50%
Unterklasse

Monat für Monat exklusiv in PC Games: die große Spiele-Marktübersicht – Kaufberatung pur und unglaublich praktisch. Stöbern Sie in den umfangreichen Listen, vergleichen Sie die Inhalte von Spielesammlungen (Compilations) und wägen Sie ab, ob ein Spiel vielleicht durch Preissenkungen oder Kombiangebote für Sie interessant wird.

Über die Qualität eines Spiels informiert die Spielspaß-Wertung, deren Spektrum von 0 bis 100% reicht. Durchschnittliche Spiele bekommen eine Wertung um die 50%, Ausnahmespiele tummeln sich in den 90ern. Aus dieser Spielspaß-Wertung ergibt sich dann automatisch die Klasse des Testkandidaten.

Die Qualität der getesteten Spiele reicht also von der Oberklasse (Sehr gut) über mittelmäßige Programme bis hin zu Gurken der Unterklasse mit Wertungen unter der 50%-Hürde – Spiele, vor denen wir nur warnen können. Hier werfen Sie Ihr Geld definitiv zum Fenster raus. Die PC-Games-Hausfarbe „Blau" signalisiert hingegen Einsteigerfreundlichkeit, hohe Langzeitmotivation und exzellente Atmosphäre – kurzum: hervorragenden Spielspaß. Ein Titel, der nicht nur Maßstäbe in seinem Genre setzt, sondern im Idealfall sogar so gut und neuartig ist, dass er in den folgenden Monaten und Jahren von der Konkurrenz nachgeahmt wird. Hier können Sie ohne Zögern zugreifen.

Monat für Monat überprüft die PC-Games-Redaktion sämtliche Spiele daraufhin, ob sie noch die Kriterien der jeweiligen Klasse erfüllen. Falls nicht, werden sie abgewertet. Grund: Anders als in der Musik- und Filmbranche unterliegen Computerspiele einem technologischen „Alterungsprozess" – allein die rasante Entwicklung auf dem 3D-Grafikkarten-Markt lässt bereits ein bis zwei Jahre alte 3D-Actionspiele wirklich „alt" aussehen, wenn man sie mit aktuellen Neuerscheinungen vergleicht. Speziell bei grafiklastigen 3D-Actionspielen, Flugsimulationen sowie Sport- und Rennspielen kann es durchaus vorkommen, dass Abwertungen schon nach wenigen Monaten vorgenommen werden müssen.

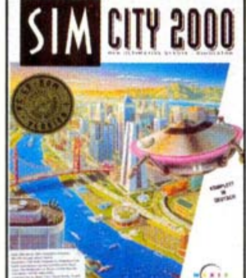
Beispiel: Bei seinem Erscheinen im Jahre 1996 erhielt der MicroProse-Hit *Civilization 2* verdientermaßen eine Wertung von 90% und markierte jahrelang die Spitze der rundenbasierten Strategiespiele – kein ähnliches Spiel konnte ihm das Wasser reichen. Weil vergleichbare, aktuellere Top-Hits wie *Alpha Centauri* (Firaxis) und *Civilization: Call to Power* (Activision) mit besserer Grafik, höherer Komplexität und durchdachterer Steuerung aufwarten, gehört *Civilization 2* mittlerweile „nur" noch in die gehobene Mittelklasse, ist aber als Budgettitel weiterhin kaufenswert.

Die Angabe der **Originalwertung** hilft Ihnen dabei, den Alterungsprozess eines Spiels einzuschätzen. Anhand der **Ausgaben-Nummer** können Sie den dazugehörigen Test rasch in Ihrem PC-Games-Archiv nachschlagen. Innerhalb der **Klassen** wurden alle Titel alphabetisch sortiert. **Zusatz- und Mission-CD-ROMs** sind mit (Z) gekennzeichnet.

PC Games Hall of Fame

Die nach Meinung der Redaktion besten und/oder einflussreichsten Spiele der vergangenen Jahre. Nicht alle Titel wurden Bestseller, aber jeder einzelne hat unauslöschliche Spuren in der Software-Geschichte hinterlassen und brachte die gesamte Branche voran.

1994



SimCity 2000
Aufbaustrategie, Maxis

Anstoss
Fußballmanager, Ascaron

Colonization
Strategiespiel, MicroProse

Die Siedler
Aufbaustrategie, Blue Byte

Magic Carpet
3D-Action, Bullfrog

1995



C&C
Echtzeitstrategie, Westwood

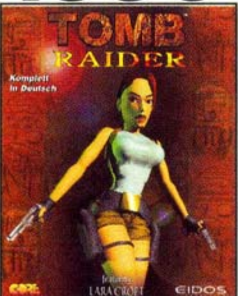
FIFA Soccer 96
Fußballsimulation, Electronic Arts

Jagged Alliance
Rundenstrategie, Sir-Tech

WarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

Wing Commander 3
Weltraum-Action, Origin

1996



Tomb Raider
Action-Adventure, Core Design

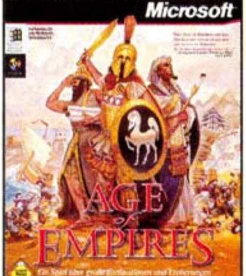
Diablo
Action-Rollenspiel, Blizzard

Die Siedler 2
Aufbaustrategie, Blue Byte

Formula One Grand Prix 2
Formel-1-Sim, MicroProse

WarCraft 2
Echtzeitstrategie, Blizzard

1997



Age of Empires
Echtzeitstrategie, Ensemble Studios

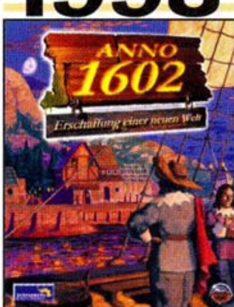
Dungeon Keeper
Echtzeitstrategie, Bullfrog

F1 Racing Simulation
Formel-1-Simulation, Ubi Soft

Jedi Knight
3D-Action, LucasArts

MDK
Action, Shiny

1998



Anno 1602
Aufbaustrategie, Sunflowers

Commandos
Echtzeittaktik, Pyro Studios

Dark Project: Der Meisterdieb
Action-Adv., Looking Glass

Half-Life
3D-Action, Valve

StarCraft
Echtzeitstrategie, Blizzard

1999

Earth 2150
Echtzeitstrategie, TopWare Interactive Polen

Driver
Rennspiel, Reflections Interactive

Jagged Alliance 2
Rundenstrategie, Sir-Tech

Baldur's Gate
Rollenspiel, BioWare

Unreal Tournament
3D-Action, Epic Mega-Games

Abenteuer

- **Action-Adventure** z. B. Drakan, Tomb Raider, Dark Project
- **Rollenspiel** z. B. Might & Magic 7, Diablo, Baldur's Gate
- **Adventure** z. B. Grim Fandango, Blade Runner

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Diablo	Rollenspiel	Blizzard	90	02/97
Drakan	Action-Adventure	Surreal Software	91	10/99
Grim Fandango	Adventure	LucasArts	91	01/99
ShadowMan	Action-Adventure	Iguana	90	10/99
The Dark Project: Der Meisterdieb	Action-Adventure	Looking Glass	94	02/99
Tomb Raider 3	Action-Adventure	Core Design	90	01/99
Tomb Raider 4: The Last Revelation	Action-Adventure	Core Design	91	01/00
Baldur's Gate	Rollenspiel	BioWare	87	02/99
Baldur's Gate: Die Legenden der Schwertküste (Z)	Rollenspiel	BioWare	82	06/99
Blade Runner	Adventure	Westwood	92	01/98
Darkstone	Rollenspiel	Delphine Software	83	10/99
Diablo: Hellfire (Z)	Rollenspiel	Blizzard	82	01/98
Discworld Noir	Adventure	GT Interactive	88	07/99
Gabriel Knight 3	Adventure	Sierra Studios	80	01/00
Hype - The Time Quest	Action-Adventure	Ubi Soft	82	01/00
Indiana Jones und der Turm von Babel	Action-Adventure	LucasArts	80	01/00
King's Quest 8: Mask of Eternity	Action-Adventure	Sierra Studios	86	01/99
Messiah	Action-Adventure	Origin	87	02/00
Monkey Island 3: The Curse of Monkey Island	Adventure	LucasArts	88	01/98
Nocturne	Action-Adventure	Terminal Reality	87	12/99
Outcast	Action-Adventure	Appeal	84	08/99
Planescape Torment	Rollenspiel	Black Isle	84	02/00
Prince of Persia 3D	Action-Adventure	Red Orb	80	11/99
Rent-A-Hero	Adventure	Neo Software	84	12/98
Revenant	Action-Rollenspiel	Cinematix	80	12/99
Rückkehr nach Krondor	Rollenspiel	Sierra Studios	85	03/99
Septerra Core	Rollenspiel	Valkyrie Studios	80	01/00
Silver	Rollenspiel	Spiral House	81	05/99
System Shock 2	Action-Adventure	Looking Glass	89	10/99
Ultima 9: Ascension	Rollenspiel	Origin	85	02/00
Baphomets Fluch 2	Adventure	Revolution Software	85	10/97
Battlespire	Rollenspiel	Bethesda Softworks	77	03/98
Betrayal in Antara	Rollenspiel	Sierra Studios	77	08/97
Biosys	Adventure	Take 2	74	03/99
Dark Earth	Action-Adventure	Kalisto	80	11/97
Dark Secrets of Africa	Action-Rollenspiel	New Generation Software	73	10/99
Deathtrap Dungeon	Action-Adventure	Eidos Interactive	82	07/98
Die by the Sword	Action-Adventure	Treyarch Invention	86	05/98
Die by the Sword Add-On (Z)	Action-Adventure	Treyarch Invention	78	01/99
Discworld 2: Vermutlich vermißt...?!	Adventure	Psygnosis	83	12/96
Down in the Dumps	Adventure	Philips Media	85	01/97
Ecstatica	Action-Adventure	Psygnosis	80	04/97
Fallout	Rollenspiel	Interplay	80	05/98
Fallout 2	Rollenspiel	Interplay	80	01/99
Final Fantasy 7	Rollenspiel	SquareSoft	75	08/98
Floyd	Adventure	Adventure Soft	80	12/97
Gabriel Knight 2	Adventure	Sierra Studios	88	02/96
Gorky 17	Action-Rollenspiel	Metropolis	78	12/99
Lands of Lore 2	Rollenspiel	Westwood	90	11/97
Lands of Lore 3	Rollenspiel	Westwood	73	06/99
Laura und das Geheimnis des Diamanten	Adventure	Ubi Soft	79	06/99
Leisure Suit Larry 7: Yacht nach Liebe	Adventure	Sierra Studios	76	01/97
Little Big Adventure 2	Action-Adventure	Adeline Software	87	09/97
Might & Magic 6: Mandate of Heaven	Rollenspiel	New World Computing	88	06/98
Might & Magic 7: For Blood and Honor	Rollenspiel	New World Computing	73	09/99
O.D.T.	Action-Adventure	Psygnosis	72	11/98
Omikron: The Nomad Soul	Action-Adventure	Quantic Dream	72	12/99
Orion Burger	Adventure	Sanctuary Woods	81	12/96
Rage of Mages	Rollenspiel	Nival Entertainment	73	01/99
Rage of Mages 2	Rollenspiel	Nival Entertainment	75	08/99
Soul Reaver - Legacy of Kain	Action-Adventure	Crystal Dynamix	76	11/99
Star Wars: Episode I: Die Dunkle Bedrohung	Action-Adventure	LucasArts	77	07/99
The Dig	Adventure	LucasArts	89	01/96
The Last Express	Adventure	Smoking Car Production	75	07/97
The X-Files: The Game	Interaktiver Spielfilm	Hyperbole Studios	73	09/98
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	90	01/97
Tomb Raider 2	Action-Adventure	Core Design	94	12/97
Toonstruck	Adventure	Burst	85	12/96
Ultima 8: Pagan	Rollenspiel	Origin	94	05/94
3 Skulls of the Toltecs	Adventure	Warner Interactive	80	10/96
Alone in the Dark 2	Action-Adventure	Infogrames	91	03/94
Ancient Evil	Action-Rollenspiel	Silver Lightning	62	07/99
Asghan	Action-Adventure	Grolier Interactive	59	02/99
Azrael's Tear	Adventure	Intelligent Games	75	11/96
Bad Mojo	Adventure	Pulse Entertainment	85	05/96
Baphomets Fluch	Adventure	Revolution Software	85	10/96
Bazooka Sue	Adventure	Starbyte	71	03/97
Black Dahlia	Adventure	Take 2	60	05/98
Blaze & Blade	Rollenspiel	T&Esoft	52	05/99
Byzantine	Interaktiver Spielfilm	Stormfront Studios	61	11/98
Callahan's Crosstime Saloon	Adventure	Legend Entertainment	61	07/97
Chewy	Adventure	Blue Byte	87	12/95
Chronicles of the Sword	Adventure	Synthetic Dimensions	81	05/96
Daggerfall - Die Schriften der Weisen	Adventure	Bethesda Softworks	87	12/96
Dark Vengeance	Action-Adventure	Reality Bytes	56	03/99
Das fünfte Element	Action-Adventure	Kalisto	62	11/98
Das Rätsel des Master Lu	Adventure	Sanctuary Woods	90	05/96
Das Schwarze Auge 3: Schatten über Riva	Rollenspiel	Attic	85	02/97
Der Druidenzirkel	Rollenspiel	Sir-Tech	80	02/96
Der Ring der Nibelungen	Adventure	Arxel Tribe	70	12/98
Der Seelenturm	Adventure	Black Legend	81	03/96
Die Akte Pandora	Interaktiver Spielfilm	Access Software	77	09/96
Die fünfte Dimension	Adventure	Eidos Interactive	71	12/96
Die Stadt der verlorenen Kinder	Adventure	Psygnosis	68	03/97
Dogday	Adventure	Infogrames	70	02/98
Dreams to Reality	Action-Adventure	Cryo Interactive	81	12/97
Fable	Adventure	Telstar	79	10/96
Galador	Adventure	TopWare Interactive	59	05/99
Indiana Jones 4: The Fate of Atlantis	Adventure	LucasArts	92	11/92
Jack Orlando	Adventure	TopWare Interactive	70	10/97
Kingdom O'Magic	Adventure	SCI	80	05/96
Koala Lumpur	Adventure	Colossal Pictures	75	05/97
Max Montezuma	Action-Adventure	Utopia Technologies	80	12/97
Mission Critical	Adventure	Legend Entertainment	83	01/96
Nightlong	Adventure	Team 17	75	11/98
Nightmare Creatures	Action-Adventure	Kalisto	67	07/98
Normality	Adventure	Gremlin Interactive	88	08/96
Psychic Detective	Interaktiver Spielfilm	Electronic Arts	79	03/96
Puppen, Perlen und Pistolen	Adventure	Philips Media	77	06/96
Queen: The Eye	Action-Adventure	Electronic Arts	72	01/98
Quest for Glory 5: Drachenfeuer	Rollenspiel	Sierra Studios	69	03/99
Rama: Rendezvous im Weltraum	Adventure	Sierra Studios	77	12/96
Red Jack - Revenge of the Brethren	Adventure	Cyberflix	71	11/98
Resident Evil	Action-Adventure	Capcom	73	10/97
Riven	Adventure	Cyan Software	55	12/97
Safecracker	Adventure	GT Interactive	65	05/97
Sam & Max	Adventure	LucasArts	93	01/94
Sanitarium	Adventure	ASC Games	70	11/98
Secrets of Luxor	Adventure	Funware	63	02/97
Sherlock Holmes: Geheimnis der tätowierten Rose	Adventure	Electronic Arts	69	12/96
Shine	Adventure	BMG Interactive	61	01/97
Sign of the Sun	Adventure	Projekt 2	60	02/98
Simon the Sorcerer 2	Adventure	Adventure Soft	90	09/95
Star Trek: Der Aufstand	Adventure	Presto Studios	66	01/00
Starshoot	Action-Adventure	Infogrames	53	04/99
Stonekeep	Rollenspiel	Interplay	88	01/96
Synnergist	Adventure	21st Century	68	09/96
Tex Murphy: Overseer	Adventure	Access Software	73	06/98
The Gene Machine	Adventure	Philips Media	70	10/96
The Journeyman Project 3: Legacy of Time	Adventure	Red Orb	62	02/98
The Neverhood	Adventure	The Neverhood	74	02/97
Time Gate	Adventure	Infogrames	82	01/96
Titanic	Adventure	Cyberflix	57	04/98
Torin's Passage	Adventure	Sierra Studios	79	01/96
Total Distortion	Adventure	Pop Rocket	71	06/96
Trespasser	Action-Adventure	Dreamworks Interactive	50	01/99
Ultima 7 Part 2: Serpent Isle	Rollenspiel	Origin	92	06/93
Urban Chaos	Action-Adventure	Mucky Foot	66	02/00
Verrat in der verbotenen Stadt	Adventure	Ravensburger Interactive	51	05/99
Versailles 1685	Adventure	Cryo Interactive	66	01/97
Wizardry Gold	Rollenspiel	Media Interactive Studios	80	08/96
Wizardry: Nemesis	Rollenspiel	Sir-Tech	79	01/97
Zork: Der Großinquisitor	Adventure	Activision	74	01/98
Zork: Nemesis	Adventure	Activison	89	06/96
Alarmstufe X	Adventure	Discovery Channel	45	07/97
Alien Incident	Adventure	Gametek	70	10/96
Aliens	Adventure	Mindscape	79	02/96
Amerzone	Adventure	Microids	48	11/99
Area D	Adventure	ARI Data	28	11/97
Ark of Time	Adventure	ICE	63	08/97
Atlan Zeitabenteuer	Adventure	Megasystems	31	09/99
Atlantis	Adventure	Cryo Interactive	55	08/97
Auf der Suche nach dem Ultimate Mix	Adventure	Games 4 Europe	70	09/96
Bermuda Syndrome	Adventure	BMG Interactive	83	01/96
Birthright: Die dunkle Allianz	Rollenspiel	Sierra Studios	62	11/97
Blackstone Chronicles	Adventure	Legend Entertainment	31	01/99
Connections	Adventure	Discovery Channel	51	07/97
Corum 2 - Dark Lord	Rollenspiel	Hicom	15	12/99
Dark Side of the Moon	Interaktiver Spielfilm	Southpeak	46	03/99
Das Grab des Pharao	Adventure	Ravensburger Interactive	60	04/98
Days of Oblivion 2	Adventure	Toygardens Media	46	01/00
Der Golden Gate Killer	Interaktiver Spielfilm	Grolier Interactive	77	10/96
Descent to Undermountain	Rollenspiel	Interplay	20	03/98
Deus	Adventure	Silmarils	59	01/97
Droiyan	Rollenspiel	CDV	40	09/98
Duckman	Adventure	Playmates	63	10/97
Evidence	Adventure	BMG Interactive	60	09/97
Excalibur 2555AD	Action-Adventure	Telstar	38	12/97
Faust	Adventure	Arxel Tribe	43	12/99
GNAP	Adventure	ARI Data	21	04/98
Granny	Adventure	Telstar	58	03/98
Gute Zeiten, Schlechte Zeiten	Adventure	Software 2000	14	02/99
Harvest of Souls	Adventure	Sierra Studios	58	06/97
Hitman	Adventure	CDV	24	02/98
Hopkins FBI	Adventure	Kult	10	09/98
John Sinclair: Evil Attacks	Adventure	Bitlab	30	06/98
Lamentation Sword	Rollenspiel	Lomax	39	04/99
Latex	Interaktiver Spielfilm	Sexy Raven	5	02/99
Liath	Adventure	Project 2	30	03/99
MetroPolice	Adventure	Virtual X-citement	41	01/99
Obsidian	Adventure	Rocket Science	51	01/98
Of Light and Darkness	Adventure	Tribal Dreams	31	07/98
Operations Hurricane: Windstärke 12	Adventure	Ehepa	63	04/97
Pilgrim	Adventure	Infogrames	45	01/98
Private Eye	Adventure	Brooklyn Multimedia	40	11/97
Qin	Adventure	Navigo	28	11/98
Qin: Tomb of the Middle Kingdom	Adventure	Warner Interactive	72	10/96
Reah	Adventure	Project 2	57	11/98
Sentient	Adventure	Psygnosis	47	03/98
Space Bar	Adventure	Rocket Science	65	12/97
Space Quest 6	Adventure	Sierra Studios	86	09/95
Starship Titanic	Adventure	NBG Verlag	38	06/98
Takeru	Adventure	Sunsoft	22	01/98
Thoregon	Adventure	Mainscreen	15	04/98
Timelapse	Adventure	GTE Entertainment	67	01/97
Titanic	Adventure	ARI Data	18	06/98
Wer ist der Mörder von Taylor French?	Adventure	ARI Data	18	10/97

Action

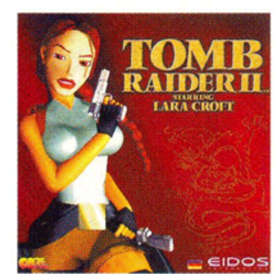
- **3D-Action** z. B. Half-Life, Unreal, Quake 3 Arena
- **Flipper** z. B. Pro Pinball: The Web
- **Shoot 'em Up** z. B. Incoming
- **Beat 'em Up** z. B. Virtua Fighter 2
- **Action-Strategie** z. B. Rainbow Six, Hidden & Dangerous
- **Jump&Run** z. B. Rayman 2, Pandemonium
- **Rennspiele** z. B. Star Wars Racer, POD, WipEout

Jedi Knight	3D-Action	LucasArts	93	12/97
Jedi Knight: Mysteries of the Sith (Z)	3D-Action	LucasArts	93	04/98
Pro Pinball: Big Race USA	Flipper	Empire Interactive	90	12/98
Pro Pinball: Timeshock!	Flipper	Empire Interactive	92	07/97
Unreal Tournament	3D-Action	Epic Games	92	09/99
Wheel of Time	3D-Action	Legend Entertainment	90	01/00
Battlezone 2	Action-Strategie	Pandemic Studios	86	12/99
Descent 3	3D-Action	Outrage Entertainment	80	08/99
Descent 3: Mercenary (Z)	3D-Action	Outrage	80	02/00
Forsaken	3D-Action	Probe Entertainment	90	05/98
Gex 3D: Enter the Gecko	Jump&Run	Crystal Dynamix	89	07/98
Grand Theft Auto	Action	DMA	80	01/98
Grand Theft Auto 2	Action	Rockstar	86	12/99
Half-Life (dt.)	3D-Action	Valve	91	12/98
Half-Life: Opposing Force	3D-Action	Valve	89	01/00
Heretic 2	3D-Action	Raven Software	85	01/99
MDK	3D-Action	Shiny Entertainment	94	04/97
Oddworld: Abe's Exoddus	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	80	01/99
Pro Pinball: Fantastic Journey	Flipper	Cunning Developements	82	02/00
Pro Pinball: The Web	Flipper	Empire Interactive	90	01/96
Rainbow Six	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	86	11/98
Rayman 2 - The Great Escape	Jump&Run	Ubi Soft	88	12/99
Requiem	3D-Action	Cyclone Studios	85	04/99
Rogue Spear	Action	Redstorm Entertainment	81	11/99
SWAT 3: Close Quartesrs Battle	Action-Strategie	Sierra Studios	85	02/00
Tonic Trouble	Jump&Run	Ubi Soft	81	01/00
Turok 2: Seeds Of Evil	3D-Action	Iguana	83	02/99
Unreal	3D-Action	Epic Games	92	08/98
Unreal: Return to Na Pali	3D-Action	Legend Entertainment	83	08/99
Wargasm	Action-Simulation	Digital Image Design	88	01/99
Addiction Pinball	Flipper	Team 17	86	03/98
Aliens vs. Predator	3D-Action	Rebellion	79	05/99
Balls of Steel	Flipper	Wildfire Studios	80	02/98
Croc: Legend of the Gobbos	Jump&Run	Argonaut Software	86	03/98
Delta Force	Action-Strategie	NovaLogic	79	12/98
Extreme Assault	Action-Simulation	Blue Byte	92	06/97
Frogger	Jump&Run	SCEE Cambridge	74	02/98
G-Police	Weltraum-Action	Psygnosis	89	11/97
Grand Theft Auto: London 1969 (Z)	Action	DMA	78	05/99
H.E.D.Z.	Action	Vis Interactive	80	11/98
Have a N.I.C.E. day	Rennspiel	Synetic	87	02/97
Heart of Darkness	Jump&Run	Amazing Studios	80	08/98
Hercules	Action	Disney Interactive	78	12/97
Hidden & Dangerous	Action-Strategie	Illusion Softworks	79	09/99
Incoming	Arcade-Action	Rage Software	86	05/98
Interstate 76	Action	Activision	85	06/97
Interstate 76 Nitro Riders (Z)	Action	Activision	85	05/98

Tomb Raider 2

Und ewig lockt das Weib

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



IN FORM Trotz ihres Alters bietet Lara viel Spielspaß.

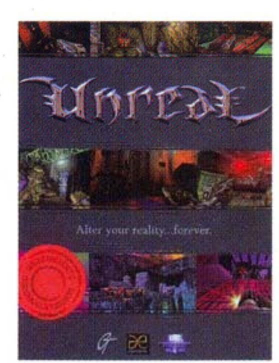
Mit einem Preis von nur noch 20 Mark ist Lara Croft mittlerweile recht billig geworden. In ihrem zweiten und damit nicht mehr ganz aktuellen Adventure wird wieder die legendäre Mischung aus guter Grafik, kniffligen Rätseln und packender Action bemüht, die die Heldin zum Superstar machte. Der Schwierigkeitsgrad ist angenehm hoch, ohne dabei jemals unfair zu werden. Sogar technisch ist das Programm noch immer erstaunlich frisch, der Spielinhalt ist ohnehin über jeden Zweifel erhaben.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Unreal

Zum Fürchten gut

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



BEÄNGSTIGEND Unreal garantiert viel Gänsehaut.

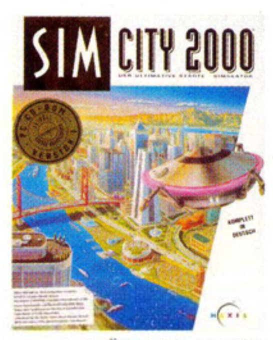
Vor nicht einmal zwei Jahren schaffte Epic mit *Unreal* das Unfassbare: die Neudefinition des 3D-Action-Genres. Anstatt auf zahllose Monster und jede Menge Blut setzt das Spiel auf Atmosphäre: Dunkle Gänge, geheimnisvolle Geräusche und das Wissen, dass sich jederzeit ein riesiger Gegner hinter dem Spieler befinden kann, reichen für ein Gänsehaut-Erlebnis mehr als aus. Wegen der hohen Gegnerintelligenz richtet sich das Spiel allerdings nicht an Einsteiger. Für deren typische Rechnerausstattung hingegen schon: Bereits ein älterer Pentium 200 mit ebensolcher 3D-Karte reicht für die volle Grafikpracht aus.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

SimCity 2000

Sinkende Immobilienpreise

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 6 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



STÄDTEBAU SimCity ist nicht nur für Ingenieure geeignet.

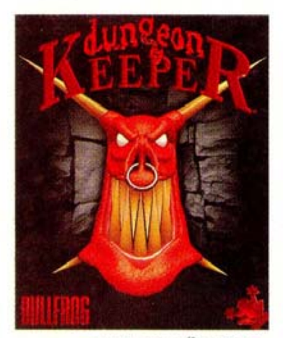
Alles andere als taufrisch ist *SimCity 2000* von Maxis. Die Städtebausimulation ohne echtes Spielziel bietet allerdings immer noch jede Menge Spaß und ist wesentlich einfacher zu bedienen als die Nachfolgeversion. Wer keine topaktuellen Grafiken benötigt und ein geruhsames Spiel bevorzugt, ist mit *SimCity 2000* gut beraten. Das Alter des Programms macht sich leider an allen Ecken und Enden bemerkbar. Mit einer Bonus-Sammlung brandneuer Baugrafiken geht die Version von ak tronic über die Originalausstattung hinaus.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Dungeon Keeper

Böse währt am längsten

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



LAND DES LÄCHELNS Horny ist der Star eines jeden Dungeons.

Das Echtzeitstrategiespiel wird aus einer ungewöhnlichen Perspektive gespielt: Anstatt wie üblich gegen Unholde und Bösewichte zu kämpfen, ist man selbst das personifizierte Grauen. In einem unheimlichen Dungeon müssen eindringende Ritter und Helden bekämpft, Schätze angehäuft und Monster angeheuert werden. Das originelle Spiel stammt noch aus DOS-Zeiten und kann daher aus technischer Sicht nicht mit den aktuellen Titeln des Genres mithalten. *Dungeon Keeper* ist daher nur noch für Besitzer ältester Rechner empfehlenswert.

PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Interstate 82	Action	Activision	76	01/00
Jazz Jackrabbit 2	Jump&Run	Epic Games	84	04/98
Judge Dredd Pinball	Flipper	Pin-Ball Games	85	07/98
Links Extreme	Golfspiel	Access Software	71	09/99
Manic Karts	Go-Kart-Spiel	Manic Media	84	04/96
Micro Machines V3	Rennspiel	Midway	75	08/98
Nuclear Strike	Action	Electronic Arts	75	01/98
Oddworld: Abe's Oddysee	Jump&Run	Oddworld Inhabitants	79	01/98
Outlaws	3D-Action	LucasArts	82	06/97
Outwars	Weltraum-Action	Single Trac	86	06/98
Overboard	Action	Psygnosis	79	12/97
Pandemonium 2	Jump&Run	Crystal Dynamix	87	06/98
POD	Rennspiel	Ubi Soft	84	04/97
Rainbow Six: Eagle Watch (Z)	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	79	04/99
Rayman's World	Jump&Run	Ubi Soft	70	12/97
Realms of the Haunting	Action	Gremlin Interactive	87	01/97
Recoil	Action	Zipper Interactive	77	05/99
Schleichfahrt	3D-Action	Blue Byte	87	12/96
Shogo: Mobile Armor Division	3D-Action	Monolith	72	12/98
Slamtilt	Flipper	UDS	82	03/97
Spec Ops	Action-Strategie	Zombie	83	06/98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	MicroProse	78	10/98
Subculture	Action	Criterion Studios	83	12/97
Time Commando	Action	Adeline Software	88	09/96
TrickStyle	Rennspiel	Criterion Studios	72	12/99
Turok	3D-Action	Iguana	85	11/97
Ultimate Race Pro	Rennspiel	Kalisto	76	02/98
Uprising	3D-Echtzeitstrategie	Cyclone Studios	84	01/98
Uprising 2: Lead And Destroy	Action-Strategie	Cyclone Studios	72	03/99
V2000	Action	Grolier Interactive	78	11/98
Virtua Fighter 2	Beat 'em Up	Sega PC	88	11/97
A Bug's Life	Jump&Run	Disney Interactive	51	04/99
Absolute Pinball	Flipper	UDS	75	10/96
Abuse	Action	Crack Dot Com	77	06/96
Alien Trilogy	3D-Action	Probe Entertainment	64	01/97
Amok	Action	Scavenger	74	01/97
Arcade America	Arcade-Action	7th Level	76	04/96
Assassin 2015	Action	Blue Sky	74	12/96
B-Hunter	Action	Midas	52	02/00
Big Red Racing	Rennspiel	Big Red Software	78	04/96
BLAM! Machinehead	Action	Core Design	72	02/97
Bleifuss Fun	Rennspiel	Milestone	70	11/97
Bug!	Jump&Run	Sega Away Team	76	11/96
Bust-A-Move	Action	Les Bird and Ruben Cabrera	65	04/98
Bust-A-Move 4	Arcade	Cyberfront	65	02/00
Centipede	Arcade-Action	Hasbro Interactive	54	01/99
Chasm: The Rift	Arcade-Action	Action Forms Ltd.	78	12/97
Dark Rift	Action	Vic Tokai	60	04/98
Deadly Tide	Shoot 'em Up	Rainbow Studios	75	11/96
Descent 2	Weltraum-Action	Parallax Software	91	05/96
Dethkarz	Rennspiel	Beam Software	72	12/98
Earthworm Jim	Jump&Run	Activision	90	03/96
Earthworm Jim 2 + 1	Jump&Run	Rainbow Arts	90	04/96
Earthworm Jim 3D	Jump&Run	VIS Interactive	63	01/00
Excessive Speed	Rennspiel	Chaos Works	59	01/99
Exhumed	Action	Lobotomy Software	71	08/97
Expendable	Action	Rage Software	68	06/99
Extreme-G 2	Rennspiel	Probe Entertainment	60	03/99
Fighting Force	Action	Core Design	60	05/98
Firefight	Action	Epic Games	70	08/96
Flip Out!	Arcade-Action	Gametek	60	04/97
Force 21	Action-Strategie	Redstorm Entertainment	56	09/99
FX Fighter Turbo	Beat 'em Up	Argonaut Software	74	03/97
Glover	Jump&Run	Interactive Studios	60	02/99
G-Nome	Action	7th Level	69	04/97
Hardwar	Weltraum-Action	Gremlin Interactive	61	11/98
Have a N.I.C.E. day! Track Pack (Z)	Rennspiel	Synetic	83	12/97
Hellbender	Action	Terminal Reality	74	11/96
Hell-Copter	Action	Drago Entertainment	68	06/99
Hexplore	Weltraum-Action	Heliovisions Productions	71	07/98
Hunter Hunted	Action	Sierra Studios	70	01/97
Iron & Blood	Action	Take 2 Interactive	60	06/97
Krazy Ivan	Action	Perfect Entertainment	74	12/96
Lomax	Action	Psygnosis	60	06/97
Lost Vikings 2: Norse by Norsewest	Action	Interplay	81	05/97
M.I.A. Missing in Action	Action	Simis	60	09/98
Machine Hunter	Action	Eurocom	72	09/97
Mageslayer	Action	Raven Software	61	12/97
Magic Carpet 2: Netherworlds	3D-Action	Bullfrog	92	11/95
Mass Destruction	Action	NMS Software	71	10/97
Mega Race 2	Rennspiel	Cryo Interactive	68	10/96
My Friend Koo	Action	ICE	50	04/98
Pandemonium	Jump&Run	Crystal Dynamix	91	06/97
Panzer Dragoon	Shoot 'em Up	Sega PC	85	02/97
Perfect Weapon	Action	Gray Matter	70	10/97
Pinball	Flipper	Maxis	81	04/97
POD - Back to Hell	Rennspiel	Ubi Soft	50	03/98
Project Paradise	Action	Ikarion	78	03/97
Puzzle Bobble	Arcade	Cyberfront	65	12/99
Rayman	Jump&Run	Ubi Soft	87	01/96
Rebel Assault	Weltraum-Action	LucasArts	91	01/94
Rebel Assault 2	Weltraum-Action	LucasArts	83	01/96
Return Fire	Action	Williams Entertainment	81	07/96
Rocket Jockey	Action	Rocket Science Games	70	12/97
Roque Squadron	Weltraum-Action	Factor 5	60	02/99
Sandwarriors	Action	Gremlin Interactive	71	07/97
Savage Arena	Action	Rage Software	50	07/99
Sentinel Returns	Action	Hookstone Productions	62	08/98
Shadow Master	Action	Hammerhead	71	02/98
Shadows of the Empire	3D-Action	LucasArts	77	11/97
Shattered Steel	3D-Action	Bioware	82	12/96
Sinistar Unleashed	Action	Game FX	68	11/99
Skcut	3D-Action	Soft Enterprises	63	10/99
Small Soldiers	Action-Strategie	Dreamworks Interactive	56	10/98
Sonic & Knuckles Collection	Jump&Run	Sega PC	69	03/97
Sonic 3D - Flickies Island	Jump&Run	Sega PC	60	10/97
Sonic PC	Jump&Run	Sega PC	81	09/96
Sonic R	Jump&Run	Sega PC	54	12/98
South Park	3D-Action	Iguana	65	06/99
Spearhead	Action-Strategie	MAK Technologies	63	11/98
Star Control 3	Weltraum-Action	Legend Entertainment	78	12/96
Star Trek Pinball	Flipper	Interplay	71	04/98
Star Wars: Episode 1: Racer	Rennspiel	LucasArts	68	07/99
Starfighter 3000	Action	Telstar	82	08/96
Super Bubsy	Action	Accolade	70	10/97
SWIV 3D	Action	SCI	82	01/97
Syndicate Wars	Action	Bullfrog	85	10/96
Tellurian Defence	Weltraum-Action	Psygnosis	56	10/98
The Crow: City of Angels	Action	Acclaim	77	03/97
The Hive	Action	Trimark	80	02/96
The Reap	Action	Housemarque	70	01/98
Thunderhawk 2: Firestorm	Action	Core Design	84	03/96
Tilt!	Flipper	Virgin Interactive	91	03/96
Time Warriors	Action	Silmarils	68	06/97
Toshinden 2	Action	Fujitsu	67	07/98
Tunguska	Action	Project Two	57	03/99
Tunnel B1	Action	Neon	73	02/97
Vangers: One for the Road	Action	K-D Lab	56	09/98
Virtua Fighter PC	Beat 'em Up	AM2 Design	93	08/96
Virus	3D-Action-Strategie	Kidum Multimedia Ltd.	62	12/97
Wild Metal Country	Action	DMA	55	07/99

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
WipEout 2097	Rennspiel	Psygnosis	70	07/97
WWF in Your House	Beat 'em Up	Acclaim	62	03/97
X-Men	Arcade-Action	Probe Entertainment	76	06/97
XS	3D-Action	SCI	66	03/97
3D Pinball: Nascar	Flipper	Dynamix	43	01/99
3D Ultra Minigolf	Flipper	Sierra Studios	54	06/97
3D Ultra Pinball - Der vergessene Kontinent	Flipper	Sierra Studios	42	02/98
3D Ultra Pinball: Creep Knight	Flipper	Sierra Studios	68	10/96
Adrenix	Action	Digital Dialect	41	09/98
Alien Earth	Action	Playmates Interactive	42	09/98
Assault Rigs	Action	Sony	74	02/96
Asteroids	Arcade-Action	Syrox Developments	38	01/99
Atomic Bomberman	Arcade-Action	Interplay	60	10/97
Barrage	Action	Mango Grits	45	11/98
Battle Arena Toshinden	Beat 'em Up	Takara/Digital Dialect	70	08/96
Beast Wars	Action	Hasbro Interactive	22	06/98
Bedlam 2: Absolute Bedlam	Action	Mirage	49	08/97
Blood Omen - Legacy of Kain	Action	Silicon Knights	58	11/97
Bug Too	Arcade-Action	Sega PC	50	06/97
Comix Zone	Action	Sega PC	78	03/96
Cyberia 2	Action	Xatrix Entertainment	76	05/96
D.O.G.	Action	Greenwood	52	09/97
Das Dschungelbuch	Jump&Run	Virgin Interactive	79	01/96
Dead Reckoning	Action	Goldtree	11	11/99
Deer Hunter 2	3D-Action	SunStorm Interactive	16	05/99
Descent	3D-Action	Parallax Software	92	03/95
Diamonds 3D	3D-Action	NBG	38	07/97
Dragons Lair	Action	Digital Leisure	19	03/99
Drilling Billy	Action	Northwind Software	30	12/97
Dust	Action	Cyberflix	76	01/96
Ecco the Dolphin	Action	Sega	80	03/96
Ed Hunter	3D-Action	Dimensions	9	07/99
Eliminator	Arcade-Action	Psygnosis	18	05/99
Final Impact	Action	Brainbug	21	06/98
Future Cop LAPD	Arcade-Action	Electronic Arts	49	03/99
Get Medieval	Arcade-Action	Monolith	28	10/98
Guts 'n' Garters in DNA Danger	Action	Ocean	60	08/97
Helicops	Action	7th Level	69	02/97
Hugo Wild River	Rennspiel	NBG Verlag	41	06/98
Hugo XL	Jump&Run	ITE	28	09/99
Killer Loop	Rennspiel	VCC	24	02/00
Lander	Weltraum-Action	Psygnosis	39	05/99
Last Rites	Action	Electronic Arts	13	08/97
Lifeforce Tenka	Action	Psygnosis	10	03/98
Lode Runner 2	Arcade-Action	Presage Software	40	12/98
Madtrax	Rennspiel	Project2	47	01/99
Men in Black	Adventure	Gigawatt Studios	52	01/98
Motorhead	Rennspiel	Digital Illusions	46	06/98
Mutant Penguins	Geschicklichkeit	Sunrise Games Ltd.	70	11/96
Natural Fawn Killers	3D-Action	Gameplay Company	30	03/99
Necrodome	Action	Raven Software	59	11/96
Per.Oxyd	Action	Dongleware	80	01/96
Pinball 3D-VCR	Flipper	21st Century	68	05/96
Pinball 95	Flipper	Maxis	80	03/96
Pinball Arcade	Flipper	Microsoft	33	12/98
Pitfall: The Mayan Adventure	Jump&Run	Activison	90	11/95
Plane Crazy	Rennspiel	Inner Workings Ltd.	47	06/98
Pong	Arcade	Atari	26	12/99
Puzzle Bobble	Arcade	Probe Entertainment	65	06/97
Q.A.D.	Action	Cranberry Source	31	08/97
Ravage D.C.X.	Action	Rainbow Studios	63	12/96
Raven Project	Action	Mindscape	76	02/96
Revenge of Arcade	Arcade-Action	Microsoft	27	12/98
Riot	Rennspiel	Psygnosis	51	08/97
S.C.A.R.S.	Rennspiel	Ubi Soft	42	02/99
Scarab	Action	Electronic Arts	52	06/97
Shockwave Assault	Action	Electronic Arts	77	02/96
Soul Hunt	Action	Compro Games	9	09/97
Space Hulk für Windows 95	Action	Electronic Arts	67	06/96
Space Invaders	Arcade	Z-Axis	34	12/99
Stratosphere - Conquest of the Skies	Weltraum-Action	Kodiak Interactive	40	10/98
Streets of SimCity	Rennspiel	Maxis	41	03/98
Strike Base	Action	Max Design	69	06/96
Survival	Weltraum-Action	Enjoy	25	12/98
Syyrah - The Warp Hunter	Action	Pixelstorm	44	11/97
The Atari Collection	Arcade-Action	GT Interactive	36	10/99
The Intruder	Action	Electronic Arts	23	08/97
Thunder Brigade	Weltraum-Action	Blue Moon Interactive	27	02/99
Tiny Tiger	Jump&Run	United Software	20	12/99
Total Mania	Action	Domark	65	08/96
Wetlands	Action	New World Computing	76	01/96
Zombieville	Action	Psygnosis	6	04/98

Simulation

- **Flugsimulationen** z. B. Falcon 4.0, F-22 Lightning 3
- **Zivile Flugsimulationen** z. B. MS-Flightsimulator 2000
- **Hubschraubersimulationen** z. B. Comanche 3, Apache Longbow
- **Panzersimulationen** z. B. Armored Fist 2, Panzer Elite
- **U-Boot-Simulationen** z. B. Silent Hunter
- **Weltraum-Flugsimulationen** z. B. X-Wing Alliance, Wing Com. Prophecy
- **Kampfroboter-Simulationen** z. B. MechWarrior

Armored Fist 3	Panzersimulation	NovaLogic	81	12/99
Comanche 3	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	05/97
Comanche Gold	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	07/98
Conflict: Freespace - The Great War	Weltraum-Action	Volition Inc.	86	08/98
Flight Simulator 2000	Zivile Flugsimulation	Microsoft	80	11/99
Freespace 2	Weltraum-Action	Volition Inc.	84	01/00
M1 Tank Platoon 2	Panzersimulation	MicroProse	84	05/98
MechWarrior 3	Kampfrobotersimulation	Zipper Interactive	82	07/99
MiG Alley	Flugsimulation	Rowan	80	09/99
Panzer Elite	Panzersimulation	Wings Simulations	83	11/99
Red Baron 2	Flugsimulation	Dynamix	86	02/98
Starfleet Academy	Weltraum-Action	Interplay	91	10/97
Starfleet Academy Mission-CD (Z)	Weltraum-Action	Interplay	85	07/98
Total Air War	Flugsimulation	Digital Image Design	87	11/98
USAF	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	02/00
X: Beyond the Frontier	Weltraum-Action	Egosoft	87	08/99
X-Wing Alliance	Weltraum-Action	Totally Games	88	05/99
Armored Fist 2	Panzersimulation	NovaLogic	85	12/97
Combat Flight Simulator	Flugsimulation	Microsoft	70	12/98
European Air War	Flugsimulation	MicroProse	70	01/99
F-16 Aggressor	Flugsimulation	General Simulations Inc.	70	05/99
F-16 Multirole Fighter	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	Digital Image Design	87	01/98
F-22 Lightning 3	Flugsimulation	NovaLogic	78	09/99
F-22 Raptor	Flugsimulation	NovaLogic	86	02/98
F-22 Red Sea Operations (Z)	Flugsimulation	Digital Image Design	72	08/98
Falcon 4.0	Flugsimulation	MicroProse	77	03/99
Flanker 2.0	Flugsimulation	Eagle Dynamics	70	02/00
Fly!	Zivile Flugsimulation	Terminal Reality	70	09/99
Flying Corps Gold	Flugsimulation	Rowan	85	01/98
Flying Saucer	UFO-Simulation	PostLinear	75	05/98
Heavy Gear	Kampfrobotersimulation	Activision	74	01/98
Heavy Gear 2	Kampfrobotersimulation	Activision	76	08/99
I-War	Weltraum-Action	Particle Systems	89	01/98
Jane's F-15	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	82	06/98
Joint Strike Fighter	Flugsimulation	Innerloop	86	11/97
KA-52 Team Alligator	Hubschraubersimulation	Simis	78	02/00
Longbow 2	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	79	01/98

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
MiG-29 Fulcrum	Flugsimulation	NovaLogic	72	11/98
Sabre Ace - Konflikt über Korea	Flugsimulation	Eagle Interactive	72	01/98
Star Trek: Generations	Weltraum-Action	MicroProse	81	06/97
Starsiege	Kampfrobotersimulation	Dynamix	75	05/99
Tom Clancy SSN	U-Boot-Simulation	Red Storm Entertainment	81	05/97
Wing Commander 4	Weltraum-Action	Origin	93	04/96
X-Wing vs. TIE Fighter: Balance of Power (Z)	Weltraum-Action	Totally Games	70	02/98
Advanced Tactical Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	84	06/96
AH-64D Longbow	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	07/96
AHx-1	Hubschraubersimulation	Pixel Multimedia	72	12/97
Air Warrior 2	Flugsimulation	Kesmai Studios	81	05/97
Apache Havoc	Hubschraubersimulation	Razorworks Studios	65	02/99
Comanche: Operation White Lightning	Hubschraubersimulation	NovaLogic	92	02/93
Command - Aces of the Deep	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	85	01/96
Darklight Conflict	Weltraum-Action	Rage Software	71	05/97
Das Hexagon Kartell	U-Boot-Simulation	Ascaron	91	01/97
Earthsiege 2: Skyforce	Kampfrobotersimulation	Dynamix	82	04/96
EF 2000 Tactcom	Flugsimulation	Digital Image Design	84	02/97
F/A-18 Hornet 3.0	Flugsimulation	Graphic Simulations	72	10/97
F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	Digital Integration	72	10/97
F-22 Lightning 2	Flugsimulation	NovaLogic	70	12/96
Fast Attack	U-Boot-Simulation	Not-So-Silent Running	82	05/96
Flashpoint Korea (Z)	Hubschraubersimulation	Jane's Combat Simulations	84	01/97
Flight Simulator 98	Zivile Flugsimulation	Microsoft	72	12/97
Flight Simulator für Windows 95	Zivile Flugsimulation	Microsoft	77	01/97
Flight Unlimited 2	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	66	03/98
Flight Unlimited 3	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	60	12/99
Flying Corps	Flugsimulation	Rowan	82	03/97
Hangsim	Flugsimulation	Wilco Publishing	55	02/00
Hind	Hubschraubersimulation	Digital Integration	80	09/96
iF/A-18 E	Flugsimulation	Interactive Magic	62	11/98
Israeli Air Force	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	68	11/98
I-War Special Edition	Weltraum-Action	Particle Systems	66	12/99
Jetfighter 3	Flugsimulation	Mission Studios	76	02/97
MechWarrior 2: Mercenaries	Kampfrobotersimulation	Activision	85	12/96
Nations WWII Fighter Command	Flugsimulation	Psygnosis	53	11/99
Nato Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	80	01/97
Nihilist	Weltraum-Action	Bits Corporation	70	10/96
Panzer Commander	Panzersimulation	Ultimation Inc.	69	07/98
Privateer 2: The Darkening	Weltraum-Action	Origin	84	12/96
Silent Hunter	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	06/96
Silent Hunter Commander Edition	U-Boot-Simulation	Aeon Electronic Entertainment	79	01/98
Silent Thunder: The Revenge	Flugsimulation	Dynamix	82	04/96
Team Apache	Hubschraubersimulation	Simis	73	09/98
Terra Nova: Strike Base Centauri	Kampfrobotersimulation	Looking Glass	91	05/96
Terracide	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/97
TFX: EF2000	Flugsimulation	Digital Image Design	88	01/96
Top Gun: Fire at Will!	Flugsimulation	Spectrum Holobyte	85	04/96
Top Gun: Hornet's Nest	Flugsimulation	Zipper Interactive	62	03/99
US Navy Fighters 97	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	70	01/97
Wing Commander 3	Weltraum-Action	Origin	96	02/95
WWII Fighters	Flugsimulation	Jane's Combat Simulations	66	02/99
Xenocrazy	Weltraum-Action	Glass Ghost	69	07/98
X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraum-Action	Totally Games	63	07/97
688(I) Hunter Killer	U-Boot-Simulation	Jane's Combat Simulations	60	09/97
Apache Longbow	Hubschraubersimulation	Interactive Magic	80	10/95
Apollo 18	Mondlandesimulation	AIM Software	9	11/98
Aquarium	Aquariumsimulation	9003inc	35	07/99
Fighter Squadron	Flugsimulation	Parsoft Interactive	55	04/99
Flight Unlimited	Zivile Flugsimulation	Looking Glass	88	07/95
Luftwaffe Commander	Flugsimulation	Eagle Interactive	41	05/99
Phoenix	Weltraum-Action	Team 17	55	01/00
Privateer	Weltraum-Action	Origin	92	11/93
Pro Pilot	Zivile Flugsimulation	Dynamix	58	09/98
Pro Pilot 99	Zivile Flugsimulation	Dynamix	52	02/99
SimCopter	Hubschraubersimulation	Maxis	71	02/97
Star Trek: Starship Creator	Raumschiff-Baukasten	The Imergists	27	05/99
Stealthreaper 2020	Flugsimulation	ECC International Corp.	52	04/98
T.F.X.	Flugsimulation	Digital Image Design	95	12/93

Sport & Rennspiel

- **Sportspiele aller Art** z. B. FIFA, NHL, NBA
- **Formel-1-Simulationen** z. B. F1 Racing Simulation, Grand Prix 2
- **Rennsp. mit realis. Fahrzeugen** z. B. Need For Speed 4, Nice 2

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Driver	Rennspiel	Reflections Interactive	90	11/99
F1 Racing Simulation	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	95	01/98
FIFA 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	92	12/99
FIFA 99	Fußball-Simulation	EA Sports	91	01/99
Frankreich 98: Die Fußball WM	Fußball-Simulation	EA Sports	94	06/98
Grand Prix Legends	Formel-1-Simulation	Papyrus	92	11/98
NBA Live 2000	Basketball-Simulation	EA Sports	91	01/00
NBA Live 99	Basketball-Simulation	EA Sports	93	01/99
NHL 2000	Eishockey-Simulation	EA Sports	90	11/99
NHL 99	Eishockey-Simulation	EA Sports	94	12/98
Racing Simulation 2	Formel-1-Simulation	Ubi Soft	91	11/98
CART Precision Racing	Cart-Simulation	Terminal Reality	87	03/98
Colin McRae Rally	Rallye-Simulation	Codemasters	87	10/98
Edgar Torronteras' Extreme Biker	Motocrossspiel	Deibus Studios	83	12/99
FIFA 98: Die WM-Qualifikation	Fußball-Simulation	EA Sports	93	01/98
GP 500	Motorrad-Simulation	Beam Software	83	10/99
Grand Prix 2	Formel-1-Simulation	MicroProse	92	04/96
Links LS 1998 Edition	Golfsimulation	Access	89	10/97
Links LS 2000	Golfsimulation	Access	89	01/00
Links LS 99	Golfsimulation	Access	89	03/99
Madden NFL 99	Football-Simulation	EA Sports	83	02/99
Midtown Madness	Rennspiel	Angel Studios	83	07/99
Motocross Madness	Motocross-Simulation	Rainbow Studios	87	10/98
Nice 2	Rennspiel	Synetic	87	12/98
NBA Live 98	Basketball-Simulation	EA Sports	90	01/98
Need for Speed 3	Rennspiel	Electronic Arts	89	11/98
Need for Speed 4	Rennspiel	Electronic Arts	84	08/99
NHL 98	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	11/97
Rally Championship Edition 2000	Rallye-Simulation	Magnetic Fields	86	01/00
Re-Volt	Rennspiel	Acclaim Studios London	86	10/99
Sega Rally 2	Rallye-Simulation	Sega PC	80	12/99
Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Milestone	86	04/99
Supreme Snowboarding	Snowboard-Simulation	Housemarque	84	01/00
Tiger Woods 99	Golfsimulation	EA Sports	87	11/98
Actua Ice Hockey 2	Eishockey-Simulation	Gremlin	72	07/99
Actua Pool	Billard-Simulation	Gremlin	77	07/99
Bundesliga Stars 2000	Fußball-Simulation	EA Sports	78	09/99
Castrol Honda Superbike World Championship	Motorrad-Simulation	Teque Interactive	74	08/98
Demolition Racer	Rennspiel	Pitbull Syndicate	71	02/00
Die 24 Stunden von Le Mans	Rennsimulation	Eutechnyx	74	02/00
DSF Golf 99	Golfsimulation	Sierra Sports	70	09/99
FIFA Soccer 97	Fußball-Simulation	EA Sports	88	01/97
Formel 1	Formel-1-Simulation	Bizarre Creations	90	05/97
Formel 1 '97	Formel-1-Rennspiel	Bizarre Creations	85	04/98
Formel Eins 99	Formel-1-Simulation	Studio 33	70	02/00
Fußball International 2000	Fußball-Simulation	Rage	74	11/99
Jack Nicklaus Golf: Golden Baer Challenge	Golfsimulation	Hypnos Entertainment	74	06/99
Jeff Gordon Racing	Rennspiel	Real Sports	76	08/99
Links LS	Golfsimulation	Access	94	10/96
Madden NFL 2000	Football-Simulation	EA Sports	70	12/99
Madden NFL 98	Football-Simulation	EA Sports	87	01/98
Moto Racer 2	Motorrad-Rennspiel	Delphine	79	01/99
Nice 2: Tune up (Z)	Rennspiel	Synetic	77	07/99
NBA Basketball 2000	Basketball-Simulation	Radical Entertainment	72	12/99

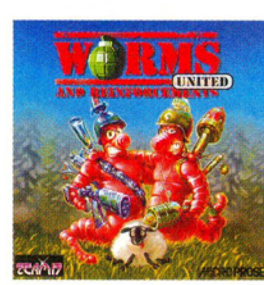
Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
NBA Live 97	Basketball-Simulation	EA Sports	93	03/97
NHL Hockey 97	Eishockey-Simulation	EA Sports	93	12/96
Official Formula One Racing	Formel-1-Simulation	Lankhor	77	07/99
Powerpool	Billard-Simulation	Data Becker	72	06/99
Redline Racer	Rennspiel	Criterion Studios	79	05/98
Rollcage	Rennspiel	Attention to Detail	74	04/99
Sega Rally	Rennsimulation	Sega PC	89	02/97
Sega Worldwide Soccer PC	Fußball-Simulation	Sega PC	89	09/97
Speed Busters	Rennspiel	Ubi Soft	78	02/99
Sports Car GT	Rennsimulation	Image Space Inc.	71	07/99
TOCA 2	Rennsimulation	Codemasters	79	05/99
TOCA Touring Car Championship	Rennsimulation	Codemasters	85	01/98
Triple Play 98	Baseball-Simulation	EA Sports	87	08/97
UEFA Champions League	Fußball-Simulation	Eidos	72	05/99
VIVA Football	Fußball-Simulation	Virgin	78	05/99
V-Rally	Rennspiel	Eden Studios	71	06/99
Actua Soccer	Fußball-Simulation	Gremlin	68	04/99
Actua Soccer 2	Fußball-Simulation	Gremlin	72	01/98
Actua Tennis	Tennis-Simulation	Gremlin	70	12/98
Andretti Racing	Rennsimulation	Stormfront Studios	71	01/98
Autobahn Raser	Rennspiel	Davilex	60	07/98
Autobahn Raser 2	Rennspiel	Davilex	69	12/99
Baseball Edition 2000	Baseball-Simulation	Interplay Sports	56	07/99
Bleifuss 2	Rennspiel	Milestone	89	11/96
Bleifuss Rally	Rennspiel	Milestone	81	01/98
Castrol Honda Superbike 2000	Rennspiel	Teque Interactive	66	10/99
Clash	Rennspiel	Accolade	69	07/98
Daytona USA	Rennspiel	Sega PC	80	12/96
Daytona USA Deluxe	Rennspiel	Sega PC	62	12/97
Death Rally	Rennspiel	Apogee	72	01/97
Destruction Derby	Rennspiel	Reflections Interactive	85	01/96
Destruction Derby 2	Rennspiel	Reflections Interactive	72	01/97
DSF Football	Football-Simulation	Sierra Sports	70	12/97
DSF Golf	Golfsimulation	Sierra Sports	70	10/97
Euro 96	Fußball-Simulation	Gremlin	81	07/96
FIFA Soccer 96	Fußball-Simulation	EA Sports	94	01/96
Football Pro 97	Football-Simulation	Sierra Sports	81	04/97
Ford Racing	Rennspiel	Elite Systems	62	02/00
Formula Karts	Go-Kart-Simulation	Sega PC	74	09/97
Grand Prix 500 ccm	Motorrad-Simulation	Ascaron	70	12/98
Grand Touring	Rennsimulation	Empire	66	02/99
Greg Norman Ultimate Challenge Golf	Golfsimulation	Friendly Software	71	08/96
Indy Racing	IndyCar-Simulation	ABC Interactive	75	07/98
IndyCar Racing 2.0	IndyCar-Simulation	Papyrus	79	01/96
International Rally Championship	Rennsimulation	Orange Entertainment	86	12/97
Jack Nicklaus Golf 4: Golden Bear Edition	Golfsimulation	Eclipse	81	05/97
Jack Nicklaus Golf 5	Golfsimulation	Eclipse	67	03/98
Johnny Herberts Grand Prix Championship 1998	Formel-1-Rennspiel	Midas Interactive	71	10/98
K.O. Boxing	Boxsimulation	Data Becker	63	09/99
Kick Off 98	Fußball-Simulation	Anco	61	01/98
Madden NFL 97	Football-Simulation	Electronic Arts	82	12/96
Manxx TT	Motorrad-Rennspiel	Sega PC	65	12/97
Martini Racing	Rennspiel	Milestone	81	08/96
Microsoft Golf 1998 Edition	Golfsimulation	Friendly Software	69	06/98
Microsoft Golf 99	Golfsimulation	Friendly Software	62	06/99
Monster Truck Madness	Rennspiel	Terminal Reality	76	11/96
Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Terminal Reality	71	06/98
Monster Trucks	Rennspiel	Psygnosis	78	09/97
Moto Racer	Motorrad-Rennspiel	Delphine	86	06/97
MS Golf 3.0	Golfsimulation	Microsoft	67	12/96
NASCAR Racing 1999 Edition	NASCAR-Simulation	Papyrus	68	02/99
NASCAR Racing 2	NASCAR-Simulation	Papyrus	70	02/97
NASCAR Racing 3	NASCAR-Simulation	Papyrus	55	12/99
NBA Action 98	Basketball-Simulation	Sega Sports	80	03/98
NBA Full Court Press	Basketball-Simulation	Beam Software	69	02/97
NBA Hangtime	Basketball-Simulation	Midway	79	04/97
NBA Inside Drive 2000	Basketball-Simulation	High Voltage Software	67	10/99
NBA Live 96	Basketball-Simulation	EA Sports	93	04/96
Need for Speed 2	Rennspiel	Electronic Arts	66	06/97
Need for Speed 2 Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	60	12/97
Need for Speed: Special Edition	Rennspiel	Electronic Arts	88	09/96
NFL Quarterback Club 96	Football-Simulation	Acclaim	71	04/96
NHL Championship 2000	Eishockey-Simulation	Radical Entertainment	52	12/99
NHL Hockey 96	Eishockey-Simulation	EA Sports	89	12/95
Onside Soccer	Fußball-Simulation	Telstar	65	08/96
Pete Sampras Tennis 97	Tennis-Simulation	Codemasters	72	09/97
PGA European Tour	Golfsimulation	EA Sports	87	05/96
PGA Tour Golf 96	Golfsimulation	EA Sports	87	12/95
PGA Tour Pro	Golfsimulation	EA Sports	84	08/97
Power F1	Formel-1-Simulation	Teque London	69	02/97
Powerboat Racing	Powerboat-Rennspiel	Promethean Designs	68	04/98
Powerslide	Rennspiel	Ratbag	68	01/99
Pro 18 Golf	Golfsimulation	Psygnosis	64	04/99
Puma Street Soccer	Fußball-Simulation	Sunsoft	63	09/99
Rallye Racing 97	Rennsimulation	Europress	81	11/96
Ran Soccer	Fußball-Simulation	Greenwood	79	01/96
Road Rash	Motorrad-Rennspiel	Electronic Arts	81	11/96
Sean Dundee's World Club Football	Fußball-Simulation	Ubi Soft	79	08/97
Sega Touring Car Championship	Rennsimulation	Sega PC	79	03/98
Sensible Soccer WM-Edition	Fußball-Simulation	Sensible Software	60	06/98
Sim Golf	Golfsimulation	Maxis	66	04/97
Speedboat Attack	Rennspiel	Telstar	75	12/97
Speedster	Rennspiel	Psygnosis	61	06/97
Street Racer	Rennspiel	Vivid Image	68	02/97
Striker 96	Fußball-Simulation	Rage	69	10/96
The Golf Pro	Golfsimulation	Empire	76	05/98
Track Attack	Go-Kart-Simulation	MicroProse	70	05/96
Triple Play 99	Baseball-Simulation	Electronic Arts	71	07/98
UEFA Champions League 96/97	Fußball-Simulation	Krisalis	88	06/97
Virtual Pool 2	Billard-Simulation	VR Sports	89	12/97
Virtual Snooker	Billard-Simulation	Celeris	89	05/96
VR Baseball 2000	Baseball-Simulation	VR Sports	65	02/99
World League Soccer 98	Fußball-Simulation	Silicon Dreams	73	07/98
Actua Golf 2	Golfsimulation	Gremlin	51	05/98
Actua Ice Hockey	Eishockey-Simulation	Gremlin	28	05/98
Actua Soccer Club Edition	Fußball-Simulation	Gremlin	58	08/97
Adidas Power Soccer	Fußball-Simulation	Psygnosis	2	04/98
Adidas Power Soccer 98	Fußball-Simulation	Psygnosis	30	08/98
Baseball 3D 1998	Baseball-Simulation	WizBang! Software Productions	58	09/98
Bleifuss	Rennspiel	Milestone	88	01/96
Boss Rally	Rennspiel	Boss Game Studios	48	07/99
Brian Lara Cricket	Kricket-Simulation	Codemasters	36	05/99
Buggy	Rennspiel	Gremlin	46	01/99
Burnout	Drag-Racing-Simulation	Bethesda Softworks	33	06/98
DSF Football 98	Football-Simulation	Sierra Sports	46	09/98
DSF Ski	Ski-Simulation	Sierra Sports	25	04/98
Field & Stream Trophy Buck	Jagdsimulation	Sierra Sports	20	06/99
FIFA International Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	07/94
FIFA Soccer	Fußball-Simulation	EA Sports	90	01/95
French Open Tennis 97	Tennis-Simulation	Interplay	59	10/97
Game, Net & Match	Tennis-Simulation	Blue Byte	55	07/98
Golden Goal 98	Fußball-Simulation	Take 2	50	08/98
GT Racing 97	Rennsimulation	Infogrames	47	08/97
Hardcore 4x4	Offroad-Simulation	Gremlin	58	09/97
Kick Off 96	Fußball-Simulation	Anco	62	09/96
Kick Off 97	Fußball-Simulation	Anco	79	05/97
LKW Raser	Rennspiel	SoftLab	38	08/99
Minigolf Deluxe	Minigolf-Simulation	Sierra Studios	47	12/98
Nascar Revolution	NASCAR-Simulation	Electronic Arts	57	05/99

Worms United

Auf den Wurm gekommen

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 6 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**

Worms United enthält das Rundenstrategiespiel *Worms* und das Erweiterungsset *Worms Reinforcements.* Militante und bestens bewaffnete Würmer bekämpfen sich auf fantasievollen 2D-Landschaften, was einerseits grafisch sehr niedlich, andererseits strategisch äußerst anspruchsvoll ist. Vor allem im Mehrspielermodus kann *Worms United* seine Stärken ausspielen, da erst die menschliche Intelligenz die Vielfalt des Spiels zur Geltung bringt. Das Spielprinzip gestattet es dabei bis zu vier Spielern, an einem PC gegeneinander anzutreten.



VERWURMT Harte Rundenstrategie zum Schmunzeln.

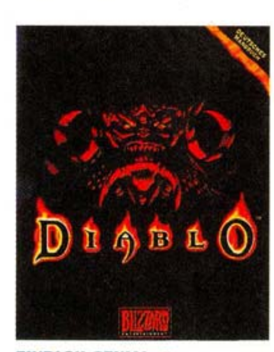
PREIS-LEISTUNG **Gut**

Diablo

Mut, Macht und Magie

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**

Diablo ist mittlerweile reif fürs Softwaremuseum, für Kurzweil kann das extrem actionlastige 2D-Rollenspiel aber immer noch sorgen. In einem mehrstöckigen, labyrinthartig aufgebauten Dungeon hat man zahlreiche Monster zu bekämpfen, einige Aufgaben zu lösen und Schätze einzusammeln. Das schlichte Spielprinzip hat dank der unterschiedlichen Waffen und Gegner sowie der effektiven Zaubersprüche ein enormes Suchtpotenzial und richtet sich auch an all diejenigen, die Rollenspiele bislang verschmähten. Wer mehr Zahlen als nur Erfahrungspunkte wünscht, ist mit *Diablo* hingegen schlecht beraten.



EINFACH GENIAL Das Spielprinzip ist überaus schlicht.

PREIS-LEISTUNG **Gut**

Star Trek: Generations

Unendliche Weiten

■ PREIS **Ca. DM 20,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **ak tronic**



UNGLEICHES PAAR
Diese zwei passen nicht zusammen.

Das Adventure *Star Trek: Generations* basiert auf dem gleichnamigen Kinofilm und kann Fans der Serie mit Originalschauspielern und -musikstücken begeistern. Jedem anderen präsentiert sich das Spiel allerdings als unausgegorene Mischung aus Interaktivem Film, Actionspiel und Strategiespiel. Die Grafiken sind nicht schlecht, allerdings Geschmackssache und alles andere als schnell. Das drei Jahre alte Programm leidet wie alle anderen *Star Trek*-Titel vor allem an der gezwungen wirkenden Nähe zum TV-Original.

PREIS-LEISTUNG **Befriedigend**

Jagged Alliance 2

Bereit für die nächste Runde

■ PREIS **Ca. DM 40,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **TopWare**



AUSGEZEICHNET
Zehn Awards heimste Jagged Alliance ein.

Gleichzeitig zur Ankündigung der Mission-CD, die im ersten Quartal 2000 erscheint, bietet TopWare das vielfach ausgezeichnete Rundenstrategiespiel *Jagged Alliance 2* zu einem Preis von nur noch DM 39,95 an. Der einzige Unterschied zur Originalversion ist die optisch leicht veränderte Verpackung. *Jagged Alliance 2* war mit einer Auslieferungsmenge von 120.000 Einheiten das erfolgreichste Produkt von TopWare im vergangenen Jahr, in Anbetracht der hohen Qualität ein dennoch enttäuschendes Ergebnis.

PREIS-LEISTUNG **Sehr gut**

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Nascar Road Racing	Rennsimulation	EA Sports	14	11/99
Need for Speed	Rennspiel	Electronic Arts	85	11/95
NFL Blitz	Football-Simulation	GT Interactive	39	12/98
NHL Open Ice	Eishockey-Simulation	GT Interactive	8	02/98
Pro Boarder	Snowboard-Simulation	EA Sports	45	02/99
ProPool 3D	Billard-Simulation	Head Games	45	11/97
Prost Grand Prix	Formel-1-Simulation	Canal+	28	08/98
Riding Star	Reitsimulation	Midas Interactive	12	11/99
Slam 'n' Jam	Basketballspiel	BMG	49	07/97
Snow Wave Avalanche	Snowboard-Simulation	Midas Interactive	50	03/99
SODA Off-Road Racing	Rallye-Simulation	Papyrus	60	02/98
Ten Pin Alley	Bowling-Simulation	Electronic Arts	58	05/97
Test Drive 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	67	06/97
Test Drive 4	Rennspiel	Pitbull Syndicate	73	02/98
Test Drive 4x4	Offroad-Simulation	Pitbull Syndicate	43	02/99
Test Drive 5	Rennspiel	Pitbull Syndicate	63	02/99
Test Drive 6	Rennsimulation	Pitbull Syndicate	46	02/00
Test Drive Off-Road 3	Rennspiel	Pitbull Syndicate	23	02/00
Thrust, Twist & Turn	Rennspiel	Carts Entertainment	45	07/99
UEFA Champions League 95/96	Fußball-Simulation	Philips Media	44	07/99
World Wide Rally	Rennspiel	CDV	7	02/98
Wreckin' Crew	Rennspiel	Telstar	18	07/98
WWF Wrestlemania	Wrestling-Simulation	Acclaim	88	01/96

Strategie

- **Echtzeitstrategie** z. B. C&C 3, StarCraft, Age of Empires
- **Aufbaustrategie** z. B. Anno 1602, Die Siedler 3, SimCity 3000
- **Echtzeittaktik** z. B. Commandos
- **Hexagon-/Rundenstrategie** z. B. Civ: Call to Power, Panzer General
- **Wirtschaftssimulationen** z. B. Anstoss 2, Airline Tycoon
- **Karten- und Denkspiele** z. B. Skat 3000
- **Brettspielumsetzungen** z. B. Catan, Cluedo, Spiel des Lebens

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Age of Empires 2: Age of Kings	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	92	11/99
Anno 1602: Erschaffung einer neuen Welt	Aufbaustrategie	Sunflowers	91	05/98
Civilization: Call to Power	Rundenstrategie	Activision	91	05/99
Commandos	Echtzeittaktik	Pyro Studios	91	07/98
Commandos: Im Auftrag der Ehre	Echtzeittaktik	Pyro Studios	92	05/99
Dungeon Keeper 2	Echtzeitstrategie	Bullfrog	90	08/99
Earth 2150	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive Polen	92	12/99
Jagged Alliance 2	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	06/99
StarCraft	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	06/98
Age of Empires	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	94	11/97
Age of Empires: Der Aufstieg Roms (Z)	Echtzeitstrategie	Ensemble Studios	83	12/98
Age of Wonders	Rundenstrategie	Triumph Studios	80	01/00
Alpha Centauri	Rundenstrategie	Firaxis	89	03/99
Alpha Centauri: Alien Crossfire (Z)	Rundenstrategie	Firaxis	85	02/00
Anno 1602: Neue Inseln, neue Abenteuer (Z)	Aufbaustrategie	Sunflowers	86	12/98
Anstoss 2	Fußballmanager	Ascaron	88	09/97
Anstoss 2 - Verlängerung (Z)	Fußballmanager	Ascaron	89	04/98
Anstoss 2 Gold	Fußballmanager	Ascaron	89	11/98
Battlezone	3D-Echtzeitstrategie	Activision	86	04/98
Bundesliga Manager 97	Fußballmanager	Software 2000	87	12/96
Bundesliga Manager 98	Fußballmanager	Software 2000	81	10/98
Caesar 3	Aufbaustrategie	Impressions	83	12/98
Catan - Die erste Insel	Brettspielumsetzung	Funatics	83	12/99
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot	Echtzeitstrategie	Westwood	90	12/96
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Gegenangriff (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	90	06/97
Command & Conquer 2: Alarmstufe Rot: Vergeltungsschlag (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	88	11/97
Command & Conquer 3: Tiberian Sun	Echtzeitstrategie	Westwood	88	10/99
Command & Conquer Gold	Echtzeitstrategie	Westwood	88	05/97
Command & Conquer: Der Ausnahmezustand (Z)	Echtzeitstrategie	Westwood	84	04/96
Creatures 3	Künstliches Leben	Cyberlife	81	01/00
Der Industrie-Gigant Gold	Aufbaustrategie	JoWood	81	08/98
Der Industriegigant - Expansion Set (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/97
Die Siedler 2	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 2 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	89	02/97
Die Siedler 2 Gold Edition	Aufbaustrategie	Blue Byte	91	06/96
Die Siedler 3	Aufbaustrategie	Blue Byte	88	01/99
Die Siedler 3 - Das Geheimnis der Amazonen (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	84	11/99
Die Siedler 3 - Mission CD (Z)	Aufbaustrategie	Blue Byte	80	05/99
Die Völker	Aufbaustrategie	JoWood	81	07/99
Die Völker Mission Pack (Z)	Aufbaustrategie	JoWood	81	12/99
Diplomacy	Brettspielumsetzung	MicroProse	68	02/00
Dune 2000	Echtzeitstrategie	Westwood	83	09/98
Dungeon Keeper	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	07/97
Dungeon Keeper: Deeper Dungeons (Z)	Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/97
Heroes of Might & Magic 3	Rundenstrategie	3DO Studios	81	06/99
Homeworld	3D-Echtzeitstrategie	Relic Entertainment	89	11/99
Incubation	Rundenstrategie	Blue Byte	92	11/97
Incubation Mission Pack (Z)	Rundenstrategie	Blue Byte	92	05/98
Kicker Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	11/99
Kurt - Der Fußballmanager	Fußballmanager	Heart-Line	85	03/99
Lords of Magic	Rundenstrategie	Impressions	86	02/98
Panzer General 4 - Western Assault	Rundenstrategie	SSI	80	11/99
Pharao	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/99
Populous 3: The Beginning	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	91	12/98
Populous 3: Unentdeckte Welten (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Bullfrog	80	06/99
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions (Z)	Wirtschaftssimulation	Chris Sawyer	80	12/99
Shadow Company	Echtzeittaktik	Sinister Games	89	11/99
Star Trek: Starfleet Command	Echtzeitstrategie	Interplay	92	09/99
StarCraft: Brood War (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	88	02/99
Total Annihilation	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	84	11/97
WarCraft 2 Expansion Disk (Z)	Echtzeitstrategie	Blizzard	86	07/96
WarCraft 2: Tides of Darkness	Echtzeitstrategie	Blizzard	90	02/96
Abomination	Strategie	Hothouse	76	11/99
Airline Tycoon	Wirtschaftssimulation	Spellbound	71	10/98
Airline Tycoon: First Class (Z)	Wirtschaftssimulation	Spellbound	74	06/99
Austin Powers - Operation: Trivia	Quizspiel	Berkeley Systems	71	12/99
Bundesliga 2000 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	74	12/99
Chessmaster 7000	Schach	Mindscape	75	01/00
Civilization 2	Rundenstrategie	MicroProse	90	05/96
Civilization 2: Fantasy Worlds (Z)	Rundenstrategie	MicroProse	88	01/98
Civilization 2: Test of Time	Rundenstrategie	MicroProse	79	11/99
Close Combat	Echtzeitstrategie	Atomic Games	78	02/00
Conflicts in Civilization	Rundenstrategie	MicroProse	75	02/97
Conquest of the New World	Rundenstrategie	Quicksilver	82	07/96
Constructor	Aufbaustrategie	Studio 3	78	10/97
Creatures 2	Künstliches Leben	Cyberlife	-	10/98
Dark Reign	Echtzeitstrategie	Activision	85	11/97
Dark Reign Expansion Set (Z)	Echtzeitstrategie	Activision	85	05/98
Demonworld	Rundenstrategie	Ikarion	81	11/97
Der Industrie-Gigant	Aufbaustrategie	JoWood	77	08/97
Der Korsar	Wirtschaftssimulation	Microids	75	05/99
Die Fugger 2	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	81	05/96
Dominion: Storm over GIFT 3	Echtzeitstrategie	ION Storm	81	08/98
Dynasty General	Rundenstrategie	SSI	83	11/98
Gangsters: Organisiertes Verbrechen	Wirtschaftssimulation	Hothouse	77	01/99
Heroes of Might and Magic 2	Rundenstrategie	3DO Studios	78	01/97
Heroes of Might and Magic 3: Armageddon's Blade (Z)	Rundenstrategie	New World Computing	79	01/00
Holiday Island	Aufbaustrategie	Sunflowers	80	12/96
Jagged Alliance 2: Deadly Games	Rundenstrategie	Sir-Tech	86	11/96
KKND	Echtzeitstrategie	Melbourne House	88	03/97
KKND 2: Krossfire	Echtzeitstrategie	Melbourne House	76	07/98
KKND Xtreme	Echtzeitstrategie	Melbourne House	78	03/98
Knights & Merchants	Aufbaustrategie	Joymania	78	10/98
Leviathan: The Tone Rebellion	Echtzeitstrategie	The Logic Factory	87	11/97
Lords Of Magic Special Edition	Rundenstrategie	Impressions	78	02/99
M.A.X. - Mechanized Assault & Exploration	Rundenstrategie	Interplay	89	01/97
Machines	3D-Echtzeitstrategie	Acclaim Studios	77	05/99
Mana - Der Weg der schwarzen Macht	Rundenstrategie	Mythos Games	76	01/99
Master of Orion 2	Rundenstrategie	MicroProse	88	11/96
MechCommander	Echtzeitstrategie	FASA Interactive	79	08/98
Myth	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	81	12/97
Myth 2: Soulblighter	3D-Echtzeitstrategie	Bungie Software	74	02/99
Panzer General 3D	Hexagonstrategie	SSI	82	12/97
Pizza Syndicate	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	04/99
Pizza Syndicate Mission CD (Z)	Wirtschaftssimulation	Software 2000	75	11/99
Pole Position CD-ROM	Wirtschaftssimulation	Ascaron	83	06/96
Premier Manager 99	Fußballmanager	Gremlin Interactive	77	06/99
Railroad Tycoon 2: The Second Century (Z)	Aufbaustrategie	Take 2	74	06/99
Rollercoaster Tycoon	Aufbaustrategie	Microprose	78	04/99
Saga	Echtzeitstrategie	Cryo Interactive	71	04/99
Seven Kingdoms 2 - The Frythan Wars	Echtzeitstrategie	Enlight	77	11/99
Sid Meier's Gettysburg	Echtzeitstrategie	Firaxis	76	12/97
SimCity 3000	Aufbaustrategie	Maxis	79	03/99
Skat 3000	Kartenspiel	CreaTeam Software	74	04/99
Star Wars: Rebellion	Rundenstrategie	LucasArts	71	06/98
Street Wars	Aufbaustrategie	Studio 3	77	07/99
Swing	Denkspiel	Software 2000	75	10/97
Swing Plus	Denkspiel	Software 2000	75	09/99
TA: Kingdoms	Echtzeitstrategie	Cavedog	72	08/99
Thandor - Die Invasion	Echtzeitstrategie	Planet 4	76	02/00
Theme Hospital	Aufbaustrategie	Bullfrog	81	04/97
Theme Park World	Wirtschaftssimulation	Bullfrog	75	01/00
Total Annihilation: Core Offensive (Z)	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	71	06/98
Transport Tycoon Deluxe	Aufbaustrategie	MicroProse	75	01/96
Urban Assault	3D-Echtzeitstrategie	Terratools	84	10/98
Warzone 2100	3D-Echtzeitstrategie	Pumpkin Studios	82	05/99
Worms 2	Rundenstrategie	Team 17	77	12/97
Worms Armageddon	Rundenstrategie	Team 17	78	04/99
X-COM 3: Apocalypse	Rundenstrategie	MicroProse	86	08/97
X-Com: Interceptor	Rundenstrategie	MicroProse	72	07/98
You don't know Jack	Quizspiel	Berkeley Systems	70	03/98
You don't know Jack 2	Quizspiel	Berkeley Systems	72	05/99
Z	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	91	08/96
1813 - Völkerschlacht bei Leipzig	Hexagonstrategie	Empire Interactive	52	12/99
7th Legion	Echtzeitstrategie	MicroProse	61	11/97
Afterlife	Aufbaustrategie	LucasArts	68	09/96
Akte Europa	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	76	11/97
American Dream	Wirtschaftssimulation	Sunflowers	62	02/97
Anstoß	Wirtschaftssimulation	Ascaron	91	02/94
Armor Command	3D-Echtzeitstrategie	BMG Interactive	71	05/98
Army Men	Action-Strategie	3DO Studios	65	07/98
Army Men 2	Action-Strategie	3DO Studios	64	07/99
Ascendancy	Rundenstrategie	The Logic Factory	92	10/95
Axis&Allies	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	01/99
Battle Isle 3: Schatten des Imperiums	Hexagonstrategie	Blue Byte	90	10/95
Battle of Britain	Strategie	Talonsoft	58	10/99
Battleground: Bull Run	Rundenstrategie	Empire	56	01/98
Beambender	Strategie	Verkosoft	58	01/98
Beasts & Bumpkins	Aufbaustrategie	Electronic Arts	74	10/97
Blood and Magic	Denkspiel	Interplay	61	01/97
Boggle CD-ROM	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	65	01/98
Boong!?	Fußballmanager	Bletchley Group	80	09/96
Braveheart	3D-Echtzeittaktik	Red Lemon	61	09/99
Bundesliga 99 - Der Fußballmanager	Fußballmanager	EA Sports	67	12/98
Caesar 2	Aufbaustrategie	Impressions	81	12/95
Capitalism	Wirtschaftssimulation	Enlight Studios	86	12/95
Caribbean Desaster	Wirtschaftssimulation	Ikarion	74	01/96
Caveland	Wirtschaftssimulation	CDV	70	02/97
Chaos Gate	Rundenstrategie	SSI	59	01/99
Civil War Generals 2: Grant, Lee, Sherman	Hexagonstrategie	Havas Interactive	63	01/98
Close Combat: Die Brücke von Arnheim	Echtzeittaktik	Microsoft	79	01/98
Cluedo	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	56	02/99
Combat Chess	Schach	Empire	80	01/98
Command & Conquer	Echtzeitstrategie	Westwood Studios	90	09/95
Conquerer	Strategie	Havas Interactive	80	01/96
Corp Wars	Hexagonstrategie	Sierra Studios	59	08/98
Creatures	Künstliches Leben	Cyberlife	86	12/96
Cyberjudas	Strategie	Merit Studios	71	04/96
Cybermercs	Echtzeitstrategie	Lomax	63	08/99
Dark Colony	Echtzeitstrategie	Acclaim	70	11/97
Dark Colony: Council Wars (Z)	Echtzeitstrategie	Acclaim	65	05/98
Deadlock	Rundenstrategie	Accolade	71	12/96
Deadlock 2	Rundenstrategie	Accolade	60	07/98
Der Planer 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	11/96
Der Planer 2 - Missionen (Z)	Wirtschaftssimulation	Greenwood	77	02/97
Die große Schlacht um Waterloo	Hexagonstrategie	Empire	64	04/97
Dreamteam 97	Fußballmanager	Bletchley Group	80	08/97
DSF Fußballmanager	Fußballmanager	Sierra Sports	71	04/97
DSF Fußballmanager 98	Fußballmanager	Sierra Sports	64	08/98
Dunkle Manöver	Rundenstrategie	Trinode	71	04/98
Earth 2140	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	07/97
Earth 2140 Mission Pack (Z)	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	69	10/97
Eastern Front	Hexagonstrategie	Empire	66	01/98
Elisabeth I.	Wirtschaftssimulation	Ascaron	79	08/96
Emergency	Echtzeitstrategie	TopWare Interactive	64	06/98
Enemy Nations	Echtzeitstrategie	Windward Studios	74	04/97
F1 Manager 96	Wirtschaftssimulation	Software 2000	86	05/96
F1 Manager Professional	Wirtschaftssimulation	Software 2000	72	11/97
Fallen Haven	Rundenstrategie	Interactive Magic	67	04/97
Fantasy General	Hexagonstrategie	SSI	70	05/96
Fields of Fire	Echtzeitstrategie	Empire	53	10/98
FIFA Soccer Manager	Fußballmanager	EA Sports	62	08/97
Final Liberation	Rundenstrategie	SSI	61	03/98
Fleet Command	Echtzeittaktik	Jane's Combat Simulations	64	07/99
Flottenmanöver	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	74	02/97
Fragile Allegiance	Rundenstrategie	Gremlin Interactive	76	01/97
Fritz 6	Schach	ChessBase	62	02/00
Gazillionaire Deluxe	Rundenstrategie	Magellan Int.	59	10/97
Gearheads	Denkspiel	Philips Media	77	06/96
Gene Wars	Echtzeitstrategie	Bullfrog	70	10/96
Genetic Evolution	Echtzeitstrategie	Egmont Interactive	55	12/98
Global Domination	3D-Echtzeittaktik	Psygnosis	51	02/99
Grand Prix Manager	Wirtschaftssimulation	MicroProse	84	01/96
Grand Prix Manager 2	Wirtschaftssimulation	MicroProse	71	02/97
Gruntz	Denkspiel	NBG	63	04/99
Gubble	Denkspiel	CDV	70	05/97
Harpoon Classic 97	Strategie	Interactive Magic	65	02/97
Hattrick	Wirtschaftssimulation	Ikarion	91	07/95
Heroes of Might and Magic	Rundenstrategie	New World Computing	78	12/95
Herrscher der Meere	Wirtschaftssimulation	Attic	67	01/98
High Tech Start Up	Wirtschaftssimulation	Montecristo	61	02/00
Imperialismus	Rundenstrategie	Mindscape	88	10/97
Imperialismus 2	Rundenstrategie	The Learning Company	70	05/99
Imperium Galactica	Rundenstrategie	GT Interactive	56	06/97
Jagged Alliance	Rundenstrategie	Sir-Tech	90	07/95
Karma	Denkspiel	Navigo	65	09/96

Klasse/Titel	Beschreibung	Hersteller	Wertung	Ausg.
Land der Hoffnung	Aufbaustrategie	Innonics	60	07/99
Leisure Suit Larry's Casino	Glücksspiele	Sierra Studios	70	07/98
Lemmings for Windows 95	Denkspiel	Psygnosis	79	05/96
Lords of the Realm 2	Rundenstrategie	Impressions	71	01/97
Lords of the Realm 2 Add-On (Z)	Rundenstrategie	Impressions	73	09/97
M.A.X. 2	Rundenstrategie	Interplay	71	09/98
Mad TV 2	Wirtschaftssimulation	Greenwood	71	02/97
Mag!	Wirtschaftssimulation	Greenwood	76	04/96
Magic: The Gathering	Kartenspiel	MicroProse	74	05/97
Magic: The Gathering - Battlemage	Kartenspiel	Acclaim	54	03/97
Magic: The Gathering - Duels of Planeswalkers	Kartenspiel	MicroProse	74	05/98
Mah Jongg	Denkspiel	Data Becker	62	02/99
Marble Drop	Denkspiel	Maxis	62	06/97
Mayday	Echtzeitstrategie	Media Publishing	66	10/98
Metalizer	Rundenstrategie	Greenwood	61	06/98
Millennia	Strategie	Gametek	78	01/96
Missionforce: Cyberstorm	Hexagonstrategie	Havas Interactive	83	08/96
Monopoly WM-Edition	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	62	06/98
Netstorm: Islands at War	Echtzeitstrategie	Activision	82	01/98
North vs. South	Rundenstrategie	Interactive Magic	71	05/99
Outpost 2: Divided Destiny	Echtzeitstrategie	Sierra Studios	59	11/97
Panzer General 2	Hexagonstrategie	SSI	84	03/96
Pax Imperia: Die Sternenkolonie	Rundenstrategie	Heliotrope	74	01/98
Pazifik Admiral	Rundenstrategie	Mindscape	76	10/97
Perry Rhodan: Operation Eastside	Rundenstrategie	Spellbound	67	03/98
Piraten: Käptn's Quest	Strategie	Discovery Channel	61	05/98
Player Manager	Fußballmanager	Anco	56	07/99
Premier Manager 97	Fußballmanager	Gremlin Interactive	76	08/97
Puzz-3D - Notre Dame de Paris	Denkspiel	Hasbro Interactive	76	01/98
Railroad Tycoon 2	Aufbaustrategie	Poptop Software	69	12/98
ran Trainer 2	Fußballmanager	Greenwood	79	02/96
Risiko	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	73	02/97
Rising Lands: Die Herrschaft der Clans	Aufbaustrategie	Microids	57	03/98
Rival Realms	Echtzeitstrategie	LinkArts	74	02/99
Riverworld	Aufbaustrategie	Cryo Interactive	61	12/98
RoboRumble	3D-Echtzeittaktik	TopWare Interactive	70	08/98
Schlachten der Weltgeschichte	Rundenstrategie	Talonsoft	64	08/97
Scotland Yard	Brettspielumsetzung	Ravensburger Interactive	58	01/99
Scrabble	Denkspiel	Azur Soft	50	02/00
Shanghai Dynasty	Denkspiel	Activision	67	03/98
SimCity 2000	Aufbaustrategie	Maxis	93	03/94
Skullcaps	Echtzeitstrategie	Ubi Soft	63	03/99
Space Bucks	Rundenstrategie	Sierra Studios	72	04/96
Space Marines	Hexagonstrategie	Software 2000	81	01/96
Spellcross	Brettspielumsetzung	SCI	52	12/98
Splitterwelten	Denkspiel	Magellan	57	05/97
Sports TV: Boxing	Wirtschaftssimulation	Silverstyle	62	11/98
Star Command	Rundenstrategie	GT Interactive	64	06/97
Star General	Hexagonstrategie	SSI	66	03/97
Star Trek: Birth of the Federation	Rundenstrategie	MicroProse	52	07/99
Star Wars: Pit Droids	Denkspiel	LucasArts	68	01/00
Stars!	Rundenstrategie	Empire	71	04/97
Steel Panthers 2: Modern Battles	Hexagonstrategie	SSI	61	03/97
Steel Panthers 3	Hexagonstrategie	SSI	58	01/98
Stratego	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	60	01/99
Tiny Trails	Denkspiel	Virtual X-Citement	70	07/98
Total Annihilation: Battle Tactics	3D-Echtzeitstrategie	Cavedog	76	09/98
Total Control	Rundenstrategie	Software 2000	64	11/96
Twisted Mind	Denkspiel	Modern Games	71	05/99
Ubik	Echtzeittaktik	Cryo Interactive	77	04/98
Ultimate Yahtzee	Brettspielumsetzung	Hasbro Interactive	63	12/96
Unter schwarzer Flagge	Strategie	Hothouse	69	10/99
Vermeer - Die Kunst zu erben	Wirtschaftssimulation	Ascaron	78	05/97
Warbreeds	Echtzeitstrategie	Red Orb	64	04/98
Wargames	3D-Echtzeitstrategie	MGM Interactive	69	09/98
Warhammer 40 K: Rites of War	Rundenstrategie	SSI	55	09/99
Warhammer: Dark Omen	3D-Echtzeittaktik	Electronic Arts	73	04/98
Warlords 3: Reign of Heroes	Rundenstrategie	SSG	74	09/97
Warwind	Echtzeitstrategie	Mindscape	78	12/96
Warwind 2	Echtzeitstrategie	Mindscape	68	02/98
Western Front	Hexagonstrategie	Talonsoft	52	02/99
Wetten dass?	Denkspiel	Systhema Verlag	68	01/97
Worms	Rundenstrategie	Team 17	84	02/96
Worms: Reinforcements	Rundenstrategie	Team 17	87	06/96
X-COM: Terror from the Deep	Rundenstrategie	MicroProse	87	05/95
Z Expansion Set (Z)	Echtzeittaktik	Bitmap Brothers	77	01/98
101st Airborne	Rundenstrategie	Empire	32	01/99
Biing! 2	Wirtschaftssimulation	Reline	27	12/99
Biing!!	Wirtschaftssimulation	Magic Bytes	87	06/95
Buccaneer	3D-Echtzeittaktik	SSI	42	01/98
Chartbuster	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	36	10/98
Club Manager 97/98	Fußballmanager	Attic	48	10/97
Conquest Earth	Echtzeitstrategie	Eidos	48	12/97
Corel Chess	Schach	ARI Data	40	06/98
Das 3. Millennium	Wirtschaftssimulation	Cryo Interactive	37	02/98
Deo Gratias	Rundenstrategie	Cryo Interactive	41	04/99
Der Planer Gold	Wirtschaftssimulation	Greenwood	45	08/98
Dime City	Wirtschaftssimulation	Starbyte	77	12/95
Dragon Dice	Strategie	Interplay	32	10/97
Eques	Quizspiel	Innonics	19	12/98
Fighting Steel	Strategie	SSI	49	08/99
Final Demand	Echtzeitstrategie	United Software	17	09/99
Galapagos	Künstliches Leben	Electronic Arts	50	12/97
Hattrick! Wins	Fußballmanager	Ikarion	44	12/99
Hesperian Wars	Echtzeitstrategie	Virtual X-Citement	27	02/99
Hugo: Zaubereiche	Denkspiel	NBG	18	06/98
Jurassic War	Echtzeitstrategie	CDV	44	10/97
Malkari	Rundenstrategie	Interactive Magic	31	06/99
Manhattan	Aufbaustrategie	Lemon Labs	41	01/99
Master Mind	Denkspiel	Hasbro Interactive	22	06/98
Men of War	Strategie	TopWare Interactive	31	06/98
Microsoft Entertainment Pack	Denkspiel	Microsoft	22	09/97
Moving Puzzle	Denkspiel	Ravensburger Interactive	49	01/98
NetSkat	Kartenspiel	CDV	40	03/98
Operational Art of War	Hexagonstrategie	Talonsoft	48	09/98
Pandoras Box	Denkspiel	Microsoft	30	10/99
Panic Soldier	Echtzeitstrategie	CDV	25	10/97
Pinky and the Brain	Denkspiel	Dreamworks Interactive	39	03/99
Police Quest - SWAT 2	Echtzeittaktik	Sierra Studios	48	09/98
ran Trainer 3	Fußballmanager	United Software	49	02/00
Seven Years War	Echtzeitstrategie	CDV	48	04/98
Soldiers at War	Rundenstrategie	SSI	42	06/98
South Park - Chef's Luv Shack	Denkspiel	Acclaim	36	02/00
Spunky	Denkspiel	BMS Modern Games	48	04/98
Stammtisch-Skat	Kartenspiel	ARI games	19	06/99
Tennis Manager	Wirtschaftssimulation	Blackstar Multimedia	22	06/98
Terra Inc.	Strategie	Blackstar Multimedia	45	11/97
Titanic	Strategie	USM	29	12/98
Tribal Rage	Echtzeitstrategie	Talonsoft	27	09/98
Wall Street Trader 98 - Börsenfieber	Wirtschaftssimulation	Virgin Interactive	20	07/98
Waterworld	Echtzeittaktik	Interplay	32	10/97
Wet Attack	Wirtschaftssimulation	CDV	52	08/99
Zeus	Rundenstrategie	Blackstar Multimedia	18	10/98

Hardware

Die Referenzprodukte auf einen Blick

Der Spielehardware-Markt auf einen Blick. Mit unseren Referenzprodukten können Sie den geplanten Einkaufsbummel gelassen angehen. Jeder Anwärter auf die Käufergunst wird in den jeweiligen Hardware-Kategorien nach seiner Gesamtbewertung sortiert. Ausgezeichnete Produkte werden durch einen Award hervorgehoben. Durch den Zahn der Zeit abgewertete Testkandidaten sind durch Sternchen gekennzeichnet. Die Preisangaben entsprechen den Empfehlungen des Herstellers.

17-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Eizo	FlexScan F57	04/99	02153-733400	DM 1.120,-	Award, 87%
ViewSonic	PT775	04/99	0800-1717430	DM 1.049,-	82%
miroDISPLAYS	miroD1795 F	04/99	01805-228144	DM 759,-	81%
Elsa	Ecomo Office	04/99	0241-6065112	DM 1.290,-	78%
Samsung	SyncMaster 710s	04/99	0180-5121213	DM 599,-	74%

19-Zoll-Monitore

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Samsung	SyncMaster 900p	04/99	0180-5121213	DM 999,-	Award, 82%
Iiyama	Vision Master 450	03/98	089-90005033	DM 900,-	Award, 81%
Eizo	FlexScan 67	03/98	02153-733400	DM 1.600,-	81%
Taxan	Ergovision 975	04/99	0201-7990400	DM 1.200,-	77%
Wortmann Terra	Magic 1996 F	04/99	05744-944144	DM 980,-	72%

Soundkarten

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Creative Labs	SB Live! Player 1024	01/00	069-66982900	DM 149,-	Award, 92%
TerraTec	XLerate Pro	09/99	02157-81790	DM 179,-	84%
VideoLogic	Sonic Vortex2	09/99	06103-934714	DM 159,-	84%
Diamond	Monster Sound MX300	01/99	08151-266330	DM 149,-	83%
Hoontech	SoundTrack Digital XG	-	07152-398880	DM 179,-	81%
TerraTec	SoundSystem DMX	09/99	02157-81790	DM 279,-	80%
Guillemot	Maxi Sound Fortissimo	01/00	0211-338000	DM 99,-	79%

2D-/3D-Grafikkarten (Kombi)

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Guillemot	3D Prophet DDR-DVI	02/00	0211-338000	DM 799,-	Award, 94%
Asus	AGP-V6800 Deluxe	03/00	02102-95990	DM 680,-	Award, 94%
Elsa	Erazor X+	02/00	0241-6065112	DM 799,-	93%
Creative	3D Blaster Annihilator Pro	02/00	069-66982900	DM 599,-	93%
Asus	AGP-V6600 Deluxe	01/00	02102-95990	DM 550,-	Award, 93%
Elsa	Erazor X	01/00	0241-6065112	DM 599,-	91%
Creative	3D Blaster Annihilator	12/99	069-66982900	DM 499,-	90%
Guillemot	3D Prophet	12/99	0211-338000	DM 599,-	90%
Asus	AGP-V3800 Ultra Deluxe	09/99	02102-95990	DM 520,-	Award, 81%
Diamond	Viper V770 Ultra	07/99	08151-266330	DM 459,-	Award, 80%
3dfx	Voodoo3 3500 TV	10/99	0180-5177617	DM 569,-	Award, 80%
Matrox	Millennium G400 MAX	09/99	089-614474-0	DM 499,-	80%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor 32	08/99	0211-338000	DM 479,-	79%
Creative Labs	3D Blaster Riva TNT2 Ultra	08/99	069-66982900	DM 399,-	79%
ATI	Rage Fury Pro	12/99	089-66515-0	DM 389,-	79%
3dfx	Voodoo3 3000 AGP	06/99	0180-5177617	DM 329,-	78%
3dfx	Voodoo3 3000 PCI	02/00	0180-5177617	DM 329,-	78%
Elsa	Erazor III Pro	12/99	0241-6065112	DM 399,-	78%
Matrox	Millennium G400 32 MB	08/99	089-614474-0	DM 399,-	77%
Guillemot	Maxi Gamer Xentor	07/99	0211-338000	DM 280,-	75%
3dfx	Voodoo3 2000	08/99	0180-5177617	DM 229,-	74%
Diamond	Stealth III S540 Xtreme	-	08151-266330	DM 279,-	73%
Guillemot	Cougar	12/99	0211-338000	DM 199,-	70%
ATI	Rage Fury 32MB TV-Out	06/99	089-66515-0	DM 299,-	70%
Diamond	Stealth III S540	07/99	08151-266330	DM 249,-	63%

Joysticks ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Precision Pro	02/98	0180-5251199	DM 119,-	Award, 88%
Saitek	Cyborg 3D Stick	11/98	089-54612710	DM 129,-	Award, 86%
Logitech	WingMan Extreme Digital 3D	12/99	069-92032165	DM 79,-	83%
ACT Labs	Eaglemax	04/98	0541-122065	DM 89,-	Award, 81%
Thrustmaster	Top Gun Platinum	03/99	02732-791845	DM 89,-	80%
Saitek	Cyborg Stick 2000	-	089-54612710	DM 79,-	79%
Thrustmaster	X-Fighter	04/98	02732-791845	DM 69,-	79%
CH Products	F-16 Fighterstick	04/98	0541-122065	DM 199,-	79%
Genius	MaxFighter F-31D	-	02173-974321	DM 99,-	78%
Guillemot	Jet Leader 3D	06/98	0211-338000	DM 69,-	75%
Logitech	WingMan Interceptor	-	069-92032165	DM 99,-	74%
Endor Fanatec	F-22 Twister	-	01805-326283	DM 69,-	73%

Joysticks mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW Force Feedback Pro	11/97	0180-5251199	DM 239,-	Award, 86%
Logitech	WingMan Force	01/99	069-92032165	DM 199,-	Award, 86%
Guillemot	Jet Leader Force Feedback	11/99	0211-338000	DM 199,-	80%

Gamepads

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	Game Pad Pro	11/99	0180-5251199	DM 89,-	Award, 86%
Microsoft	SW Freestyle Pro	10/98	0180-5251199	DM 115,-	Award, 82%
Logitech	WingMan Gamepad Extreme	10/99	069-92032165	DM 99,-	80%
InterAct	HammerHead FX	11/99	04287-125133	DM 99,-	80%
Saitek	P750	03/00	089-54612710	DM 69,-	80%
Gravis	GamePad Pro	02/98	0541-122065	DM 49,-	Award, 80%
Microsoft	SW Dual Strike	11/99	0180-5251199	DM 129,-	79%
InterAct	HammerHead Digital	02/00	04287-125133	DM 89,-	78%
Microsoft	SW Gamepad	02/98	0180-5251199	DM 69,-	78%
Genius	MaxFire Digital Force	03/00	02173-974321	DM 70,-	77%
Zykon	Virtual Twister	12/99	08546-9190	DM 79,-	77%
Creative Labs	GamePad Cobra	-	069-66982900	DM 40,-	77%
Saitek	Cyborg 3D Pad	-	089-54612710	DM 99,-	76%
Logitech	WingMan Gamepad	-	069-92032165	DM 49,-	75%
Gravis	Xterminator	08/98	0541-122065	DM 89,-	74%
Saitek	X6-33M	03/99	089-54612710	DM 49,-	72%
Thrustmaster	Fusion Gamepad	-	02732-791845	DM 49,-	72%
Saitek	P120 Action Pad	02/00	089-54612710	DM 30,-	70%

Lenkradsysteme ohne Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Thrustmaster	Formula Pro	02/98	02732-791845	DM 229,-	Award, 85%
SideWinder	SW Precision Racing Wheel	11/99	0180-5251199	DM 179,-	83%
Thrustmaster	Formula Super Sport	-	02732-791845	DM 179,-	81%
Saitek	R4 Racing Wheel	-	089-54612710	DM 179,-	76%
Thrustmaster	Formula Sprint	-	02732-791845	DM 149,-	74%
Endor Fanatec	Le Mans	03/98	01805-326283	DM 149,-	74%

Lenkradsysteme mit Force Feedback

Hersteller	Produkt	Test in	Info-Telefon	Preis ca.	Gesamturteil
Microsoft	SW FF Wheel	12/98	0180-5251199	DM 299,-	Award, 89%
Thrustmaster	Formula Force GT	02/99	02732-791845	DM 349,-	Award, 88%
Saitek	R4 Force Wheel	12/98	089-54612710	DM 279,-	87%
Logitech	WingMan Formula Force	02/99	069-92032165	DM 299,-	83%
Guillemot	FF Racing Wheel	02/00	0211-338000	DM 249,-	82%
InterAct	V4 FF Racing Wheel	03/99	04287-125133	DM 249,-	76%

Road Rash

Geschwindigkeitsrausch

■ PREIS **Ca. DM 13,-** ■ USK **Ab 16 Jahren**
■ HERSTELLER **Novitas**

Bei *Roadrash* handelt es sich um ein atemberaubend schnelles Motorodrennspiel, das keinen Anspruch auf Realismus erhebt. Dank der gefälligen Strecken und gut zu fahrenden Motorräder ist *Road Rash* eher ein Pendant zum Autorennspiel *Need for Speed*, das vom gleichen Programmierteam stammt. Das hohe Alter von vier Jahren sorgt dafür, dass die Grafiken der 25 Rennstrecken körnig und detailarm sind, dem Fahrgefühl und dem Geschwindigkeitsrausch schadet dies jedoch nicht.



POSITIONSKAMPF Sogar Waffen können eingesetzt werden.

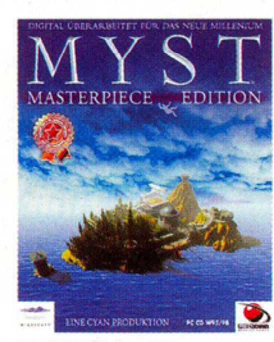
PREIS-LEISTUNG Befriedigend

Myst Masterpiece Edition

Millenniumsausgabe

■ PREIS **Ca. DM 50,-** ■ USK **Ohne Altersbeschr.**
■ HERSTELLER **Mindscape**

Eines der weltweit meistverkauften Spiele kehrt in einer leicht verbesserten Version zurück: Die *Myst Masterpiece Edition* wurde laut Hersteller „digital überarbeitet für das neue Millennium". Konkret bedeutet dies, dass die Grafiken nun in einer Farbtiefe von 24 Bit vorliegen, neue Soundeffekte aufgenommen und die Musik überarbeitet wurde. Zusätzlich konnte die Qualität sowie die Länge der Filme gesteigert werden. Highlight ist das digitalisierte Hilfesystem, das kontextabhängig Ratschläge zum Bewältigen des Spiels gibt.



MYSTISCH Unerklärlich, dass sich Myst gut verkauft hat.

PREIS-LEISTUNG Ungenügend



Rossis Rumpelkammer

Heute wollen wir uns einmal einer Sache widmen, die uns wirklich alle betrifft – dem Auto. Wenn wir an das Auto denken, denken wir zwangsläufig an den ungeheureren Fortschritt, den diese Erfindung seit der Zeit des Reitwagens eines Herrn Daimler erfahren hat. Früher bestanden Autos noch aus richtigem Blech, hatten richtige Leistung und konnten an ihrem Aussehen voneinander unterschieden werden. Heute stellt einen das Spritsparwunder aus Korea vor schier unlösbare Probleme, wenn sein Besitzer fünf Kästen Bier transportieren möchte, was früher unter Umständen schon im Handschuhfach einiger amerikanischer Limousinen möglich war.

Mehr dazu erfahren Sie auf ***Seite 206***

Drei Deh

Hallo Rainer !
Ich kaufe jetzt schon seit Anfang an die PC Games und bemerke, dass (fast) alle neuen Spiele in 3D sind. Selbst eines der besten Adventures wird jetzt kaputt gemacht. Bald erscheint nämlich das neue Simon 3D. Ist das nicht toll, dass inzwischen gutes Gameplay und eine gute Story für aufwendige 3D-Grafiken geopfert werden? Ich kann nicht verstehen, dass die Spielekäufer nicht langsam übersättigt sind. Gibt es denn nur noch 3D-Spiele? Was ist mit den klassischen Spielen? Werden die 320x200x 256-Pixelpracht-Tage einfach vergessen? Was ist das denn für eine Generation von Spielern, die noch nicht einmal die Wurzeln der Spiele kennen, die sie jetzt mit Entzücken mit ihren ach so tollen 3dfx-Karten und ihren superschnellen Pentiums zocken? Zählt nur noch die Leistung des Systems und die der Grafikkarte? Technische Innovation ist inzwischen ja das Wichtigste. Das ist meine Meinung zur Entwicklung des PC-Spiele-Marktes.

M.f.G. Crazy Ivan

Die Zeiten sind hart, aber modern. Und heute muss eben alles in 3D sein. Warum? Wenn ich darauf eine Antwort hätte, wäre mir wohler. In schlaflosen Nächten drängt sich mir zwar manchmal der Verdacht auf, dies könnte damit zusammenhängen, eine Daseinsberechtigung für die allgegenwärtigen 3D-Karten zu liefern. Aber im Tageslicht erscheint mir diese Verschwörungstheorie doch etwas weit hergeholt. Wenn 3D-Soft- und -Hardware gekauft wird, scheint ja auch der Markt, also wir alle, danach zu gieren. Dann ist es wiederum lo-

gisch, dass mehr davon produziert wird. Selbst wenn ich mich jetzt als hoffnungslos altmodisch oute, muss ich jedoch zugeben, dass es mich persönlich etwas vor dem guten alten Simon in fetzigem 3D-Look gruselt.

FEINDSCHAFT

Hallo, Rainer!
Wenn ich mich mal vorstellen dürfte: ich bin männlichen Geschlechts, 16 Jahre alt und Gelegenheitsleser der PC Games. Doch was musste ich da in der letzten Ausgabe sehen: eine abgrundtiefe Mail von „Markus". Und das Schlimmste: er ist Österreicher!

Auf die Feindschaft!
Trinkt Georg

Ich habe es zwar nicht geglaubt, aber nun bin ich sicher: es gibt wirklich so unlustige Österreicher. Aber in manchen Punkten hat er ja auch Recht: ich meine, was sagt eine Niederlage gegen die Osterinseln mit ihrem Kapitän, dem letzten Mohikaner, schon über unsere Fußballmannschaft aus? Und außerdem: eure Kicker sind ja auch nicht gerade das Gelbe vom Ei, spätestens, seit wir euch Toni Polster angedreht haben! Damit noch nicht genug: Ich weiss ja nicht, ob sich der liebe Herr Markus mittels einer Überdosis Mozartkugeln ein wenig benommen machte, bevor er seine Mail schrieb, aber „innovativ" hat nicht wirklich eine negative Bedeutung. Außerdem: Was ist schon dabei, wenn sich Deutsche und Österreicher mal wieder gehörig ver*******? Gerade so etwas ist es doch, was das Leben erst richtig lebenswert macht. Na, ich denke, das war dann mal genug der Boshaftigkeit, und somit vollende ich diese Mail mit den Worten, die ich zu einem meiner (deutschen) Bekannten des Öfteren zu sagen pflege: Auf die Feindschaft!

Georg

Mit Verwunderung stelle ich fest, dass sich diese Diskussion langsam, aber sicher zu einem Dauerbrenner mausert. Besagte Konversation entzündete sich jedoch nicht an einer feindlichen Einstellung gegenüber einem Nachbarland, sondern lediglich an liebevollen Schlägen auf den Hinterkopf. „Was sich liebt, das neckt sich", pflegt der Volksmund dazu zu sagen. Dass wir uns so sehr lieben, ist mir jedoch vorher nie so richtig bewusst geworden. Ich tausche also hiermit eine Nürnberger Bratwurst gegen eine Mozartkugel, suche meine alten Platten von Wolfgang Ambros wieder raus und erwidere das Augenzwinkern von Georg.

MEHR FEINDSCHAFT

Hallo Rainer!
In der letzten Ausgabe der PC Games beschwerte sich ein Ösi, weil Sie Österreich lausigen Fußball unterstellten. Ich als sein Landsmann möchte dazu Stellung beziehen. Auf die Fußballfrage möchte ich wegen diverser Gründe nicht näher eingehen. Ich möchte auch gar nicht erwähnen und das liegt wahrscheinlich an der Bescheidenheit von uns Österreichern, dass Sturm Graz den AC Parma ganz klar beherrscht hat und nur aufgrund einer Fehlentscheidung nach Verlängerung ausscheiden musste.

Allerdings glaube ich nicht, dass dieser Artikel von einem Österreicher geschrieben wurde. Ich vermute vielmehr eine finstere, deutsche Organisation dahinter, deren Hauptaufgabe es ist, dem Ruf Österreichs international zu schaden. Selbst die Festung PC Games wurde von diesen Touristen nun schon infiziert. Ahh, mir wird schon ganz schlecht. Vielleicht sollte ich wirklich weniger dieser bunten Pillen schlucken...

Stefan, Graz

Jetzt, wo du es ansprichst, hätte es mir eigentlich selber auffallen müssen! Ist es nicht merkwürdig, dass besagte Mail ausgerechnet am 23sten des Monats ankam? Also forschte ich weiter und musste, von Entsetzen geschüttelt, feststellen, dass die Anzahl der Wörter, mit der Anzahl der Absätze dividiert, wiederum 23 ergab. Gruselig, nicht wahr? Aber das war noch nicht alles! Die Mail kam pünktlich um 23 Uhr an und stand an 23ster Stelle in meiner Mailbox! Aber es kommt noch schlimmer! Als die Mail von mir gelesen wurde, sorgte ich nebenbei gerade für Kalorienzufuhr in Form eines vom nachbarlichen Chinesen (Hausnummer 5. 2+3 =5!!) gelieferten Essens. Ich trau es mich fast nicht zu sagen – ich hatte die Nummer 23, süß-sauer! Spätestens jetzt sollte es uns allen klar sein, dass diese Mail, die so viel Unfrieden stiftete eine groß angelegte Verschwörung der Illuminaten war, um den dritten Weltkrieg vorzubereiten. Habe ich jetzt wirklich ganze 23 Minuten gebraucht, um diesen Brief zu beantworten?

Vielleicht sollte ich wirklich weniger Pillen schlucken.
Meint Stefan

HERZBLATT

Hallo Rainer
Also diese Idee mit den einsamen Frauen, die nichts gegen Computer haben, fände ich auf deiner Homepage echt klasse! Aber bitte nicht in der PC Games. Ich hoffe, dass sich genug Leute dafür interessieren und du dies dann auch durchführst!

Servus: Stefan

Natürlich hat so eine Rubrik in der PC Games nichts zu suchen. Kein Thema. Aber da bisher eher verhaltenes Interesse an solch einer Rubrik von mir vernommen wurde, erscheint mir auch Operation Herzblatt auf meiner Homepage wenig sinnvoll. Ich bin jedoch ein geduldiger Mensch und warte noch ein Weilchen ab. Vielleicht habt ihr euch ja bisher nur noch nicht aufraffen können, mir diesbezüglich zu mailen. Wenn jedoch in den nächsten zwei Wochen nicht Zuschriften in nennenswerter Anzahl eintreffen, geh ich davon aus, dass bei euch kein Interesse an einer „Kontaktbörse" besteht und speichere diese Idee unter dem Namen „Schnapsidee Nr. 23" ab. Hab ich jetzt wirklich 23 geschrieben?

HOTLINE

Hi Rainer
Ich möchte eine neue Diskussion anregen. Ich plädiere für einen Computerführerschein! Ich kann/muss aus eigenen Erfahrungen über die Qualen und Leiden eines Hotliners reden! Leute, für die das Suchen Ihres Explorers schon eine Herausforderung ist, die prinzipiell ja eh alles besser wissen (aber dennoch bei einer Hotline anrufen). Diese Leute schaffen es auf unnachahmlicher

Weise einen per Telefon in den Wahnsinn zu treiben. Ich rede nicht von einem Call Center, in dem per Fragenkatalog nach der passenden Antwort gesucht wird (hier ist es meist ein Wettkampf, wer wen zuerst in den Wahnsinn treibt)! Wir sitzen direkt an der Quelle, bekommen die Infos aus erster Hand, kennen alle unsere Spiele bis ins kleinste Detail etc., ABER spätestens dann, wenn A**i wieder neben der Mortadella komplette PCs verramscht, dann werden wieder die Geduldsfäden einiger Hotliner gefordert. Neuerdings auch schon bei der Tankstelle: „Einmal Tanksäule Nr. 3, eine Flasche Co-

Ich plädiere für einen Computer-Führerschein!

Tönt Kalle

ke und einen PC bitte!" „Das Spiel habe ich in D: installiert, aber seitdem kann ich XXXX nicht mehr spielen. Wenn ich XXXX installiere, dann läuft Ihr Spiel nicht mehr!" sagen einem dann Experten, die alles in die Root installieren – wofür denn auch unnötige Unterverzeichnisse anlegen?? „Grafikkarte? Boaar, da fragen se mich watt!" – welche Unverschämtheit aber auch, dass wir solche intimen Geheimnisse erfahren wollen! Ja selbst die Frage, was für einen PC der Kunde denn hat, wird einem mit Sätzen wie „Intl insiede steht drauf" oder „jo, das war das Eröffnungsangebot 6/97 in unserem Media Markt!" gekontert. Für ein Auto braucht man einen Führerschein, für die Uni ein Abi, an der Disko gibt es Gesichtskontrollen. Für alle Lebenslagen, die die Gesundheit anderer Artgenossen gefährden könnten, gibt es Beschränkungen. Nur einen PC darf jeder A**i-Kunde erwerben. Meiner Meinung nach sollte vor dem Kauf ein Test entscheiden, ob man besser doch zur Konsole greifen sollte. Ich hoffe, hier ein wenig Akzeptanz für den nervenaufreibenden Job eines Hotliners geschaffen zu haben. Hat eigentlich schon jemand jemals einen Hotliner in den Credits irgendeines Spieles gesehen (Gruß an Chefchen a. D.)? Baldrian und sonstige Spenden für den Veteranen Verein der ehemaligen Hotliner „Kotelett am Ohr" wird Rainer sicherlich gerne an mich weiterleiten.

In diesem Sinne, Kalle

Rainers Einsichten

Außer uns selbst ist gleichzeitig noch die halbe Welt unterwegs, was das Parken zu einer Übung für Fortgeschrittene macht.

Fortsetzung von Seite 204

War uns früher der PKW noch guter Freund, genügt heute ein freundschaftlicher Knuff auf das Dach des Boliden, um die Bodengruppe durchbrechen zu lassen und die ganzen 0,1 Liter Motoröl aus kraftvollen 0,6 Litern Hubraum ergießen sich in die von Abgasen befreite Botanik. Früher war das Auto nach seiner Verfallszeit ganz klar ein Fall für den Schrottplatz – und sein geliebtes Vehikel alsbald in der Reinkarnation einer Konservendose wieder zu finden, hatte etwas sehr Befriedigendes.

Heute zerbrechen sich Horden von Chemikern den Kopf, wie die diversen Plastiksorten von einandergetrennt werden können. Nehmen wir jedoch den schlimmsten Fall an und gehen davon aus, dass das Gefährt auch wirklich bewegt wird, was bei der Qualität der heute verwendeten Materialien und eingebauten Sollbruchstellen ja durchaus nicht mehr selbstverständlich ist, erschließt sich uns ein völlig neuer Problemkreis. Außer uns selbst ist gleichzeitig noch die halbe Welt unterwegs, was das Abstellen des PKWs, im Volksmund auch „Parken" genannt, zu einer Übung für Fortgeschrittene macht.

Methodische Beobachtungen meinerseits ergaben eine Unterscheidung der Parkwilligen in vier Hauptgruppen. Da wären zum einen die einfachen Parker. Um die wollen wir uns hier nicht weiter kümmern. Diese Spezies nimmt alles so, wie es kommt, zeigt keinerlei Eigeninitiative und ist beim Kampf um die Parkplätze eh immer der Verlierer. Wesentlich interessanter ist da schon die Gattung der Kunstparker. Fürwahr eine Bereicherung der Großstädte. Sie machen sich immer wieder um die Auflockerung dröger geometrischer Ordnung verdient, indem sie halb quer zwei Parkplätze belegen oder tristen Linienformen durch Parken in zweiter Reihe einen Hauch von Abwechslung geben. Sehr schön zu beobachten ist auch der Schauparker. Er fährt am liebsten bis zu seinem Schreibtisch oder parkt den Wagen so, dass notgedrungen alle fünf Minuten jemand kommen wird, um zu fragen, wem denn dieser edle BMW gehört, der da so beknackt in der Einfahrt steht. Das gibt dem Schauparker Gelegenheit, den Wagen zu entfernen und nebenbei auch noch die eindrucksvolle Alarmanlage vorzuführen, die mittels wichtig aussehender Fernbedienung entschärft werden muss. Quasi die Spitze der Nahrungskette ist jedoch der Kampfparker. Er spielt in allem den Vorreiter und das Vorbild. Er nutzt Freiräume wie Einfahrten und Bürgersteige mit dem Selbstverständnis des Gewinners. Als Vorbild ist er unersetzlich, wenn er sich mit seinem PKW ins Unterholz oder in Grünanlagen schlägt, die bisher parkmäßig noch nicht erschlossen waren. Selbst die hart gesottensten Abschleppwagen, die natürlichen Feinde des Kampfparkers, können ihn meist nicht in freier Wildbahn stellen.

Der oft geforderte Umstieg auf öffentliche Verkehrsmittel würde unsere Umwelt deutlich ärmer machen. Viel beachtete und beliebte Spezies würden von unseren Straßen verschwinden und die Innenstädte zu langweiligen, geordneten Wüsten machen, in welchen Kampfparker keine Existenberechtigung mehr haben. Eine grauenhafte Vorstellung, die wir unseren Kindern und Enkeln nicht zumuten sollten. Ich kann nur hoffen, dass es auch unseren Enkeln noch vergönnt sein wird, zu beobachten, wie der wilde Kampfparker sein Territorium verteidigt, der Schauparker seine Umwelt verziert und der scheue Kunstparker sein Werk verrichtet.

R. Rossh

*Da sprichst du einen wunden Punkt an. Ich sehe die Jungs unserer Hotline sehr oft mit zitternden Fingern zu Beruhigungsmitteln greifen. Immer wieder beliebt ist der Dialog: „Kommt eine Fehlermeldung?" „Ja." „Äh.. und welche?" „Hab ich mir nicht gemerkt. War irgendwas in Englisch." Auch der Geistervirus, der sich in der Meldung „DirectX Installation not found" äußert, sorgt immer wieder für fröhliches Wimmern bei unseren Hotlinern. Ein Klassiker ist auch: „Es geht nicht!" „Äh... ja. Was genau geht denn nicht?" „Woher soll ich das wissen, Sie sind doch die Hotline!" Wie naiv bist du eigentlich, wenn du wirklich glaubst, dass immer erst einmal die Anleitung gelesen wird? Aber lassen wir mal deine Gastritis weg – worüber beschwerst du dich denn eigentlich? Du hast einen Job im Sitzen, immer saubere Finger und bekommst jeden Ersten Geld dafür. Was gibt es mehr zu wollen? Und erst seit der PC zur Massenware wurde, sind Berufe wie der deine erst möglich geworden! Und der A**i-PC trägt auch wesentlich zur breiten Akzeptanz des PCs bei. Das wiederum kommt allen zugute, da die Preise für Hardware in den letzten Jahren nicht wirklich gestiegen sind. Ein brauchbarer PC für Einsteiger kostete vor zehn Jahren ca. DM 1.500,- und tut es heute immer noch, nur dass sich dessen Leistung um ein Vielfaches gesteigert hat. Ist doch gut so! Und mit deinem Führerschein für Computer erreichst du eigentlich nur, dass weniger Leute einen PC haben und dein Chef sich überlegen wird, ob er dich eigentlich wirklich braucht.*

LEBENSECHT

Liebe PC Games,
gibt es eigentlich ein Spiel, in dem man ganz normal sein Leben lebt, wie im richtigen Leben, und dort seine Karriere bestimmen kann? Vor einigen Jahren – zu Amiga-500-Zeiten gab es mal ein Spiel, da wohnte man in einem Hochhaus, ging dann zu einer Art Arbeitsamt und konnte dort mit Glück einen Job bekommen. Ging dann arbeiten, konnte je nach Geld bessere Wohnungen mieten, aufsteigen, feiern usw. Sinn dieses Spiel war es, in die oberste Etage zu kommen, dann hatte man es geschafft. Gibt es so etwas heute auch noch? – Ich würde mich freuen, wenn Ihr da ein paar Tipps für mich habt.

Grüße, Micha



Leider muss ich dir vorwerfen, dass du unsere Publikationen nur sehr oberflächlich zu lesen scheinst. Aber ich bin ja nicht nachtragend und helfe dir gerne weiter. Ja – es gibt so ein Spiel! Alles, was du wünscht, ist in diesem Spiel enthalten. Das Game ist wirklich toll gemacht und kann dich sicherlich monatelang an den Monitor fesseln. Nun willst du sicher auch wissen, wie das Spiel heißt und wann es erscheint, oder? Kein Problem. Eine ausführliche Vorschau, die keine Fragen offen lässt, findest du in der PC Games 2/2000 auf den Seiten 68-72. Die betreffende Ausgabe kannst du natürlich nachbestellen. Unsere freundlichen Damen vom Leserservice helfen dir unter der Telefonnummer 0911-2872150 da gerne weiter.

WERBUNG

Hi Rossi,
mir ist in meinem Bekanntenkreis aufgefallen, dass Tools wie WebWasher zum Filtern von Werbung aus Websites immer beliebter werden. Mir ist da aber ein Gedanke gekommen: Ist es mit vielen interessanten Websites nicht ähnlich wie mit Privatsendern? Die Programmierer, die oft sehr viel Zeit in ihre Site investieren, wollen durch Werbung wenigstens ein bisschen Profit aus ihrer Arbeit schlagen. Wenn ich nun Werbefilter benutze, können diese Programmierer natürlich auch kein Geld damit verdienen. Vielleicht geben sie, mangels Entschädigung, möglicherweise hervorragende Sites auf. Wäre es der Entwicklung des Internets und der Verbesserung des Angebots also nicht dienlich, jegliche Werbefilter auszuschalten und hin und wieder auch mal einen Sponsor anzuklicken? Was sagt ihr dazu?

Christoph

Du hast eigentlich schon alles Wesentliche dazu gesagt! Kaum jemand wird für ein freundliches Dankeschön, das er noch nicht einmal wirklich bekommt, gerne Arbeit und Geld in eine Website investieren. Den Wunsch, Geld zu verdienen, kann man niemandem verübeln. Und mit Internet-Angeboten ist es wirklich so ähnlich wie mit den Privatsendern. Eine gute Leistung wird hier oft mit Werbung finanziert. Werbung kann zwar etwas lästig werden, ist aber immer noch leichter zu ertragen als eine Bezahlung des Angebots. Nichts ist im Leben wirklich umsonst! Komisch, dass im Internet immer noch die Mär von „nix kost was" grassiert. Und bei den heutigen technischen Möglichkeiten sollte ein Werbebanner auch weiter kein Beinbruch sein. Meiner Meinung nach sind somit Tools wie „Web Washer" eigentlich unsozial und so etwas wie schwarzfahren. Ich harre des Volkes Stimme ...

GEWALT

Hallo Rainer!
Ich verfolge schon seit langem hier die Diskussion um Gewalt in Computerspielen. Ich selber mag diese Art von Spiel nicht, kann aber schon verstehen, wenn andere so etwas gerne spielen. Aber kann es nicht wirklich sein, dass diese Menschen dadurch eher bereit sind, im richtigen Leben ebenso Gewalt anzuwenden? Ich finde die Argumentation, wie man sie oft lesen kann, eigentlich recht einleuchtend.

Viele Grüße von Tobias



Diese Argumentation erscheint auch auf den ersten Blick schlüssig. Aggressive Spiele machen aggressiv. Klingt bestechend logisch, aber nur oberflächlich betrachtet. Ganz abgesehen davon, dass es Tausende von leidenschaftlichen Spielern indizierter Titel gibt, die keiner Fliege etwas zu Leide tun könnten, gibt es auch keinerlei wissenschaftliche Untersuchung, die dieses Vorurteil bestätigen könnte. Und mit der Vorbildfunktion dieser Spiele ist es auch nicht so weit her. Was hatten wir denn vor den Computerspielen und Videos? Märchen, die Gebrüder Grimm und Co. Grauenhaft, was da abging! Zerhackter Müller, abgeschnittene Fersen, Hexen in Backöfen und der Verzehr von Kindern sind da nur einige Beispiele. Und wenn deine Großmutter in die Oper ging, was wurde ihr da gezeigt? Mord und Totschlag an allen Ecken! Was in heutigen Computerspielen passiert – die braven Märchen können das jederzeit toppen. Ich denke auch nicht, dass deine Großeltern gewaltbereiter waren, als es Jugendliche heute sind. Könnte es nicht einfach nur daran liegen, dass Informationen heute ein prima Geschäft sind, auch aufgeblasen werden, wenn sie sich nur schön grauenhaft anhören?

HERSTELLER-HOTLINES

A

Acclaim
☎ (089) 329 40 600
Mo, Mi, Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.acclaim.de

Accolade
siehe Infogrames
www.accolade.com

Activision
☎ (01805) 22 51 55
Mo-Fr 14.00-18.00
Sa-So 16.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.activision.de

Ascaron
☎ (05241) 966 90
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.ascaron.de

Attic
☎ (07431) 54 323
Mo-Fr 13.00-18.00
Normaltarif
www.attic.de

B

Blizzard
siehe Havas
www.blizzard.de

Blue Byte
☎ (0208) 450 29 29
Mo-Do 15.00-19.00,
Fr 15.30-19.30
Normaltarif
www.bluebyte.de

Bullfrog
siehe Electronic Arts
www.bullfrog.ea.com

C

CDV
☎ (0721) 97 22 40
Mo-Fr 14.00-17.00
Normaltarif
www.cdv.de

Codemasters
☎ (089) 23 03 51 88
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.codemasters.de

Core Design
siehe Eidos
www.core-design.com

Crystal Dynamics
siehe Eidos
www.crystald.com

Cryo Interactive
☎ (05241) 953 539
Mo-Fr 15.00-18.00,
Sa-So 14.00-16.00
Normaltarif
www.cryo-interactive.com

D

Disney Interactive
siehe Infogrames
www.disney.de

E

EA Sports
siehe Electronic Arts
www.easports.com

Eidos Interactive
☎ (0190) 510051
Mo-Fr 11.00-13.00,
14.00-18.00
0,21 DM pro Minute
www.eidos.de

Electronic Arts
Spiele-Hotline:
☎ (0190) 900030
Technik-Hotline:
☎ (0190) 572333
Mo-So 9.30-13.00,
14.00-17.30
1,21 DM pro Minute
www.ea.com

Empire Interactive
☎ (089) 85 795 138
Mo-Do 13.00-19.00,
Fr 12.00-16.00
Normaltarif
www.empire-us.com

F

Fox Interactive
siehe Electronic Arts
www.foxinteractive.com

Funatics
siehe Ravensburger
www.funatics.de

G

Greenwood
☎ (02327) 997 550
Mo-Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.greenwood.de

GT Interactive
☎ (01805) 254 392
Mo-So 15.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.gtinteractive.de

H

Hasbro Interactive
☎ (01805) 42 72 76
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de
service@hide.de

Havas Interactive
☎ (06103) 99 40 40
24 Stunden am Tag
Normaltarif
www.havas.de

Heart-Line
www.heart-line.de
info@heart-line.de

I

Ikarion
☎ (0241) 470 1520
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.ikarion.de

Infogrames
☎ (0190) 510 550
Mo-Fr 11.00-19.00
1,21 DM pro Minute
www.infogrames.de

Innonics
☎ (0511) 33 61 37 90
Mo, Mi, Fr 15.00-18.00
Normaltarif
www.innonics.de

Interactive Magic
☎ (01805) 221126
Mo-Fr 17.00-20.00
Sa-So 14.00-17.00
0,24 DM pro Minute
www.imagicgames.de

Interplay
siehe Virgin
www.virgininteractive.de

Ion Storm
siehe Eidos
www.ionstorm.com

J

Jane's
siehe Electronic Arts
www.janes.ea.com

JoWood
siehe Infogrames
www.jowood.com

L

Looking Glass
siehe Eidos
www.lglass.com

M

Magic Bytes
☎ (05241) 70 18 74
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.magicbytes.com

Maxis
siehe Electronic Arts
www.maxis.com

MicroProse
☎ (01805) 25 25 65
Mo-Fr 14.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microprose.de

Microsoft
☎ (01805) 25 11 99
Mo-Fr 8.00-18.00
0,24 DM pro Minute
www.microsoft.de

Mindscape
siehe TLC
www.mindscape.com

Mucky Foot
☎ (01805) 22 31 24
siehe Eidos
www.muckyfoot.com

N

NEO
siehe THQ
www.neo.at

NovaLogic
siehe Electronic Arts
www.novalogic.com

O

Origin
siehe Electronic Arts
www.origin.ea.com

P

Psygnosis
siehe GT Interactive
www.psygnosis.co.uk

Piranha Bytes
☎ (01805) 25 83 83
Mo-Do 18.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.piranha-bytes.com

Pumpkin Studios
siehe Eidos
www.pumpkin.co.uk

Pyro Studios
siehe Eidos
www.pyrostudios.com

R

Ravensburger Int.
☎ (0751) 86 19 44
Mo-Do 16.00-19.00
Normaltarif
www.ravensburger.de

S

Sierra
siehe Havas
www.sierra.de

Spellbound
siehe Infogrames
www.spellbound.de

Software 2000
☎ (0190) 57 20 00
Mo-Do 14.00-19.00
Fr 10.00-14.00
1,20 DM pro Minute
www.software2000.de

Sunflowers
siehe Infogrames
www.sunflowers.de

Synetic
siehe Magic Bytes
www.synetic.de

T

Take 2
☎ (01805) 217 316
Mo-Fr 12.00-20.00
0,24 DM pro Minute
www.take2.de

Team 17
siehe MicroProse
www.microprose.de

The 3DO Company
siehe Ubi Soft
www.3do.com

THQ
☎ (0190) 505511
Mo-Fr 16.00-20.00
1,21 DM pro Minute
www.thq.de

TLC
☎ (089) 613 092 35
Mo-Fr 14.00-19.00
Normaltarif
www.learningco.de

TopWare Interactive
☎ (0621) 48 28 66 33
Mo-Fr 14.00-18.00
Normaltarif
www.topware.de

U

Ubi Soft
☎ (0211) 33 80 01
Mo-Fr 9.00-17.00
Normaltarif
www.ubisoft.de

V

Virgin
☎ (040) 89 70 33 00
Mo-Fr 15.00-20.00
Normaltarif
www.virgininteractive.de

W

Westwood Studios
siehe Electronic Arts
www.westwood.com

INSERENTEN

IMPRESSUM

Anschrift der Redaktion
COMPUTEC MEDIA, PC Games
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
E-Mail: redaktion@pcgames.de
Fax: 0911/2872-200

Anschrift des Abo-Service:
PC Games
Abo-Betreuung
74168 Neckarsulm

Zentrale Service-Nummer: 0911/2872-150

Service-Fax: 0911/2872-250
Abo-Telefon: 0180/5959506
Abo-Fax: 0180/5959513
Abo-E-Mail: computec.abo@dsb.net

[VORSTAND]
Christian Geltenpoth (Vorsitzender),
Roland Arzberger, Oliver Menne

[REDAKTION]
Chefredakteur: Thomas Borovskis (V.i.S.d.P.)

Stellv. des Chefredakteurs: Petra Maueröder

Redaktion Deutschland: Sascha Gliss, Peter Kusenberg, Rainer Rosshirt, Andreas Sauerland, Florian Stangl, Harald Wagner, Daniel Kreiss, Marcus Esposito (Assistenz)

Textchef: Michael Ploog

Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Leitung), Armin Lenz

Redaktion Cover-CD-ROM: Jürgen Melzer (Leitung)

Redaktion Tipps & Tricks: Florian Weidhase (Leitung), Bernd Holtmann, Silke Menne, Peter Gunn, Uwe Schmidt, Thorsten Seiffert, Andrea von der Ohe, Stefan Weiß, Lars Geiger

Freie Mitarbeiter: Derek dela Fuente (England)

Lektorat: Margit Koch, Birgit Bauer

Bildredaktion: Albert Kraus

Layout: Petra Dittrich-Hübner, Roland Gerhardt, Christina Sachse, Simon Schmid, Hans Strobel, Gisela Tröger

Titelgestaltung: Gisela Tröger

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

[ANZEIGENKONTAKT]

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911/2872-143
Fax: +49 - 911/2872-241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de

ANZEIGENBERATUNG		TELEFON
Wolfgang Menne	Hardware, Versand	0911/2872-144
Jens Klüver	Games	0911/2872-348
Susanne Szameitat	Online	0911/2872-142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat 0911/2872-141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph 0911/2872-143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer 0911/2872-140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert 0911/2872-346

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor 0911/2872-345

Anzeigengrafik
Sabine Klier 0911/2872-138

Preisliste: Es gelten die Mediadaten Nr. 13 vom 1.10.1999, Anforderung über Claudia Rudolph

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke: Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an.
Kontakt: Claudia Rudolph

[VERLAG]
COMPUTEC MEDIA
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg

Verlagsleiter: Roland Bollendorf

Produktionsleitung: Martin Closmann

Werbeleitung: Martin Reimann, Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb: Gong Verlag GmbH

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Abonnement: PC Games kostet im Abonnement mit CD-ROM oder DVD DM 114,- (Ausland DM 138,-). Zusätzlich mit Vollversion DM 204,-

Abonnement Österreich:
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 06246/882-0, FAX: -5277
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD .... ÖS 900,-
PC Games DVD .... ÖS 900,-
PC Games Plus .... ÖS 1.435,-

Druck: Christian Heckel GmbH, Nürnberg

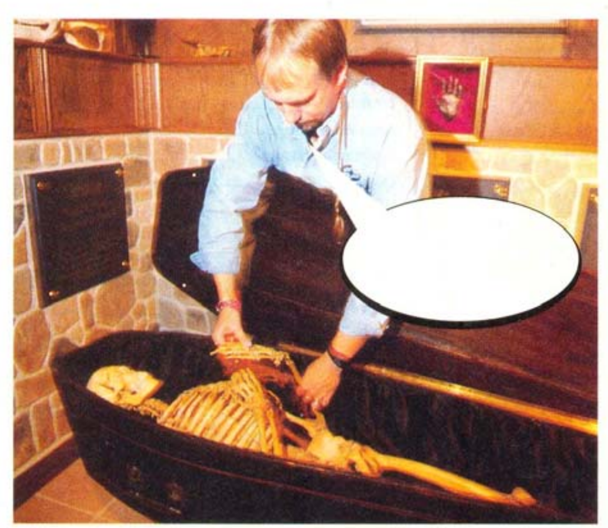
ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games	CD	Plus	Magazin
ISSN	0957-7810	1432-248x	0946-6304
VKZ	J12782	B41783	B83361

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 4. Quartal 1999
363.608 Exemplare

Schnappschuss des Monats

Wieder suchen wir eine witzige Sprechblase für den Schnappschuss des Monats.



NECROMANTIC Was hat Designerlegende Richard Gariott wohl mit diesem Verblichenen vor? Die Antwort müssen Sie geben!

Der Gewinner von Ausgabe 2/2000 ist *Tim Jörden* aus Gelsenkirchen. Wenn Sie für unseren neuen Schnappschuss (links) ebenfalls eine gute Idee haben und ein Paket mit vier aktuellen Spielen gewinnen möchten, so schreiben Sie Ihren Vorschlag für das rechte Bild auf eine Postkarte! Einfacher und direkter geht es natürlich per E-Mail oder Telefon. Die Kosten betragen im letzteren Fall übrigens maximal DM 1,80 pro Anruf.

Unsere Anschrift:
Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss
Roonstraße 21, 90 429 Nürnberg

Oder per E-Mail an: **schnappschuss@pcgames.de**
Per Telefon: **0190 - 59 58 59 (DM 1,21/Minute)**
Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.



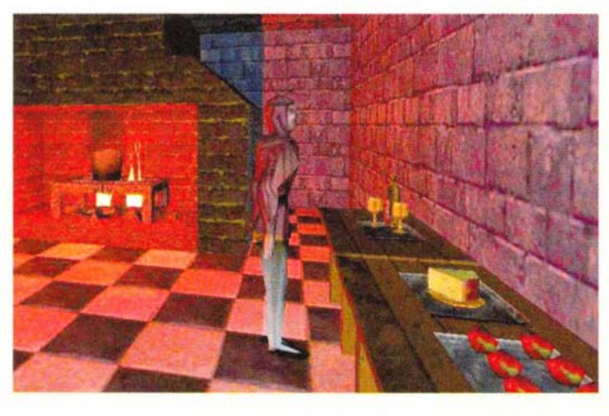
ROLLERCOASTER TYCOON Chris Sawyer präsentiert stolz seine ... äh ... Murmelbahn?

PC Games 4/2000

ERSCHEINUNGS-TERMIN Die PC Games Ausgabe 4/2000 erscheint am 1. März 2000

Dark Project 2

Nachdem sich Meisterdieb Garrett im ersten Teil mit dem Teufel persönlich angelegt hat, wird sich der geschickte Langfinger im nächsten Monat neuen Herausforderungen stellen. Die vorgelegte Leistung wird allerdings schwer zu toppen sein: wie wird sich der Nachfolger zum „Spiel des Jahres 1999" auf dem Prüfstand halten.



Der Nachfolger zum „Spiel des Jahres 1999" tritt ein schwieriges Erbe an.

Daikatana

Die nächste Wettrunde ist eröffnet - und die Quoten stehen bei 20:1! Wird *Daikatana* jemals kommen? Eidos Deutschland meint: ja! Wir sind da eher skeptisch, haben den Testbericht aber trotzdem für die nächste Ausgabe eingeplant - und hoffen auf ein Action-Adventure der Superlative.

Devil Inside

Sie möchten beim Zocken Fernsehschauen? Bei Gamesquads neuem Action-Adventure *Devil Inside* ist das kein Problem. Die gesamte Handlung ist eine Reality-TV-Show im Hollywood der Zukunft. Entwickelt wird der Titel von *Alone in the Dark 3* - Macher Hubert Chadot, was brillante Rätsel und mystische Atmosphäre verspricht.

MDK 2

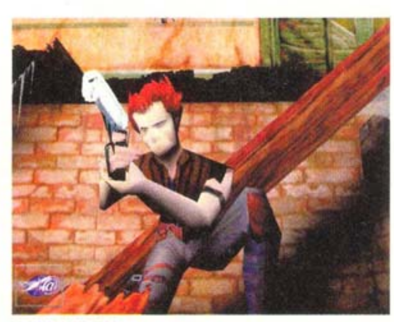
Seinem Vorgänger war leider nicht der Erfolg vergönnt, den er eigentlich verdient hätte: Trotz genialer Grafik und sprühendem Spielwitz ging die abgedrehte Science-Fiction-Oper vor gut drei Jahren in den Ladenregalen unter. Erwartet uns auch diesmal ein Actionspiel, das seiner Zeit (zu) weit voraus sein wird, oder richtet sich Designerlegende Dave Perry diesmal mehr am Geschmack der Masse aus?

Tipps & Tricks

Rollenspielfans werden an der Lösung zu *Final Fantasy 8* ihre Freude haben. Wer's lieber sportlich mag, sollte sich unsere nützlichen Tipps zur Vereins- und Mannschaftsführung in *Anstoss 3* genauer anschauen. Für die eigene Soap am PC-Bildschirm sollen im Februar *The Sims* sorgen. Wir zeigen Ihnen dann, wie Sie dafür sorgen, dass es Ihren Bewohnern gut geht.



DAIKATANA Es kommt noch - es kommt nicht - es kommt noch - es kommt nicht ...



DEVIL INSIDE Ein Action-Adventure besonderer Güte erwartet uns mit Devil Inside.



MDK 2 Abgedrehter geht's nimmer: das bizarre Action-Adventure soll bald erscheinen.